

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Oliver Johnson

# Le Seigneur de l'Ombre



Dragon d'Or



folio  
junior

Titre original. *The Lord of Shadow Keep*

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays.

© Oliver Johnson, 1985, pour le texte. © Léo Hartas, 1985, pour les illustrations. ©  
Éditions Gallimard, 1985, pour la traduction française.

Oliver Johnson

# Le Seigneur de l'Ombre

## Dragon d'Or/3

*Traduit de l'anglais par Jean Walters*

**Illustrations de Léo Hartas**



Gallimard



# La Feuille d'Aventure



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

HABILETÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	PSI <i>Total de départ =</i>
--------------------------------------	---------------------------------------	---------------------------------

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ
--------------------------

OR
----

BIJOUX
--------

POTIONS
---------

ÉTAT DE VOS PROVISIONS
---------------------------

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

# Comment combattre les créatures de la Citadelle de l'Ombre

Vous êtes un aventurier qui a sillonné une grande partie du monde connu. Votre insatiable besoin d'accepter les missions les plus risquées, de relever d'impossibles défis, votre goût pour le combat, vous ont amené à affronter les créatures les plus monstrueuses, des sorciers et des magiciens aux pouvoirs diaboliques, et bien d'autres adversaires étranges et terrifiants. Et toujours, vous êtes sorti vainqueur des combats que vous avez dû mener contre eux. Ces années d'aventure ont développé vos réflexes, votre habileté et votre force à un point tel que peu d'hommes seraient capables de vous résister en combat singulier. Et une fois encore, vous allez être amené à risquer votre vie, là où bien d'autres intrépides aventuriers ont échoué avant vous. Allez-vous vous montrer digne du surnom que vous ont fait mériter tous les exploits que vous avez accomplis ? Car voilà bien longtemps que nul ne connaît plus votre véritable nom, mais que tous tremblent devant le Dragon d'Or !

## *Endurance, Habileté et Psi*

Avant d'entreprendre la nouvelle aventure qui vous attend, il vous faut tout d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon, une gomme et une feuille de papier, sont tout ce dont vous allez avoir besoin pour cela. En pages 12 et 13, vous trouverez une Feuille d'Aventure sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons de faire des photocopies de ces deux pages, afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Lancez deux dés. Ajoutez 20 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE** de votre Feuille d'Aventure.

Lancez ensuite un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de votre Feuille d'Aventure.

Lancez à nouveau un dé. Ajoutez 3 au chiffre obtenu, et inscrivez le total dans la case **PSI** de votre Feuille d'Aventure.

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

Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination, et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus longtemps vous serez capable de survivre. Si, par malheur, votre total d'**ENDURANCE** devient égal à zéro, vous êtes mort, et il ne vous restera plus qu'à recommencer l'aventure à son point de départ.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre agilité. Et il vous faudra beaucoup d'habileté pour escalader des murs, franchir d'un bond puits ou abîmes, ou passer inaperçu auprès d'un trop grand nombre d'ennemis.

Avec vos points de **PSI**, vous saurez si vous pourrez résister aux sortilèges qui vous seront jetés, si vous êtes réceptif aux communications psychiques et, d'une façon générale, si vous avez suffisamment de volonté pour faire face à des situations devant lesquelles vous pourriez perdre votre sang-froid.

## *Combats*

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de Fuir. Sinon, ou si vous décidez, de toute façon, de faire face à un adversaire, le combat se déroulera comme suit. Tout d'abord, vous inscrivez les points d'Endurance de la créature dans une case vide des Rencontres avec un Monstre, sur votre Feuille d'Aventure. Les points d'**ENDURANCE** correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre, chaque fois que vous faites une rencontre. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés, et comparez le chiffre obtenu avec les chiffres figurant sur le tableau que vous trouverez dans chaque paragraphe où vous devrez livrer combat.
2. Diminuez le total d'**ENDURANCE** de votre adversaire, ou le vôtre, du nombre de points qui sera alors précisé.
3. Commencez le deuxième assaut en reprenant à l'étape 1. Et poursuivez ainsi jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE**, ou ceux de la créature que vous combattez, aient été réduits à zéro (mort).

## *Fuite*

A certaines pages, vous aurez la possibilité de Fuir un combat, s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si cette possibilité vous est donnée, et si vous en décidez ainsi, votre adversaire tentera de vous frapper dans le dos, au moment où vous ferez demi-tour. Jetez alors deux dés pour savoir si vous êtes blessé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous recevez un coup dans le dos, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Mais si ce résultat est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous réussissez à Fuir sans dommage.

## *Équipement*

Au début de l'aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimum. Vous êtes armé d'un poignard et d'une épée. De plus, vous êtes revêtu d'une armure, et vous disposez d'une gourde d'eau fraîche, et d'un Sac à Dos qui vous servira à transporter les trésors ou les objets que vous trouverez tout au long de votre chemin. Vous disposez également de 8 pièces d'or. Inscrivez au fur et à mesure toutes vos trouvailles dans la case Équipement de votre Feuille d'Aventure. Lors de certaines rencontres, vous aurez à utiliser tel ou tel de ces objets qui se révéleront peut-être indispensables, utiles, ou dont les effets pourront être néfastes... selon les indications qui vous seront données.

## Indications sur le jeu

Vous voici presque prêt à vous lancer dans l'aventure. Mais attention : si vous lisez les pages qui vont suivre comme les pages d'un livre habituel, l'histoire n'aura aucun sens. Suivez bien toutes les indications qui vous seront données, et vous découvrirez rapidement que cette histoire évoluera suivant les choix que VOUS déciderez. Un chemin mène jusqu'au Seigneur de l'Ombre. Dressez un plan au fur et à mesure que vous progresserez : ainsi, si vous échouez à votre première tentative, vous pourrez vous guider plus facilement, éviter les pièges qui vous seront tendus, vous emparer d'objets utiles ou ignorer ceux qui ne vous auront pas porté chance.



# Au royaume de Lalassa...

Lorsque vous avez été élevé au grade d'officier de la Garde personnelle de Valafor, le roi de Lalassa, vous avez cru que cette haute fonction allait vous apporter honneur et considération. Mais il en a été, hélas ! tout autrement.

En effet, il y a de cela sept ans, Valafor est parti en guerre contre les hordes de féroces Gobelins qui menaçaient les frontières septentrionales du royaume. A la tête de son armée, il a franchi les hautes montagnes de l'est, puis s'est dirigé vers les sombres contrées de Malberg, dans le but de prendre ses ennemis à revers. Avant son départ, Valafor avait nommé son frère Averok régent de Lalassa. Tout d'abord Averok s'était montré un habile homme d'État, respecté de tous les habitants du royaume. Mais un jour, sans raison apparente, il s'est retiré dans la Forteresse de l'Aigle, la citadelle royale, où, mis à part ses généraux et ses ministres, nul n'a pu l'approcher depuis. Et des ordres sont arrivés de la Forteresse, des ordres qui ont réduit peu à peu le peuple de Lalassa à la misère la plus noire, des ordres que la Garde à laquelle vous appartenez a dû faire respecter. Voilà sept ans, la foule se pressait lorsque vous défiliez en uniforme chamarré dans les avenues de la capitale. Aujourd'hui, on vous fuit : la haine est grande à votre égard car vous êtes l'instrument qui permet au tyran Averok d'opprimer les habitants du royaume qui lui a été confié. Et comble de malheur, voilà quelques semaines, des soldats de l'armée de Valafor sont revenus, blessés pour la plupart, et ont rapporté que l'armée entière avait été écrasée par les Gobelins dans une terrible bataille qui s'est déroulée en plein cœur des Plaines Glacées de Malberg. Le roi lui-même aurait trouvé la mort au cours du combat, le cœur percé par une lance ennemie. A cette terrible nouvelle, votre décision est prise. Vous jetez un dernier regard aux lieux qui vous ont été si familiers ces dernières années, à la chapelle maintenant déserte et poussiéreuse, aux armes rouillées de vos nombreux compagnons que la folie d'Averok a fait exécuter. Mieux vaut affronter les dangers les plus grands que de rester ainsi au

service de l'injustice. Aussi, dès la nuit venue, vous montez à cheval et vous vous enfoncez dans les ruelles étroites de la vieille ville. Un léger brouillard transforme en ombres fugitives les cohortes de mendiants qui n'ont plus que la rue pour logis. Enfin, vous arrivez aux portes de la ville gardées par des sentinelles qui s'écartent en vous reconnaissant. Une fois les murailles franchies, vous éperonnez votre monture pour vous éloigner au plus vite de la sinistre cité.

Vous galopez maintenant dans une campagne désolée. Voilà bien longtemps, en effet, que les paysans ont renoncé à cultiver leurs champs, terrorisés par les bandes de brigands qui rançonnent le pays et assassinent les rares voyageurs qui s'y risquent. Avec amertume, vous vous souvenez de la richesse passée du royaume.

Au bout de quelques jours, vous parvenez à l'orée d'une épaisse forêt que vous décidez de traverser. Mais lorsque la nuit commence à tomber, vous chevauchez toujours sous les lourdes frondaisons des arbres, dont l'ombre ne fait qu'ajouter à l'obscurité qui commence à vous envelopper. Bientôt, vous ne distinguez même plus le chemin que vous suivez. Mille bruits inquiétants que vous entendez autour de vous vous donnent l'impression d'être surveillé par d'innombrables créatures cachées dans les fourrés. La peur commence à vous gagner, lorsque vous réalisez que vous vous êtes égaré. Heureusement, il vous semble distinguer une lueur non loin de vous et vous poussez votre cheval dans sa direction. Vous débouchez enfin dans une clairière au milieu de laquelle se dresse une chaumière, d'aspect pauvre mais accueillant. Ses fenêtres sont baignées de lumière, et une légère fumée s'échappe de sa cheminée. Avec un soupir de soulagement, vous mettez pied à terre et, après avoir attaché votre cheval à la clôture, vous frappez à la porte. Une femme apparaît sur le seuil de la chaumière, le visage rougi par la chaleur de l'âtre où elle surveillait la cuisson d'un ragoût. Elle vous regarde d'un air inquiet mais, remarquant les insignes royaux gravés sur vos armes, elle semble se détendre et vous invite à pénétrer dans sa demeure.

La chaleur vous réconforte quelque peu, et la délicieuse odeur qui règne dans la pièce vous rappelle que vous n'avez rien mangé depuis le matin. Mais alors que vous vous tournez vers la cheminée, vous sursautez en apercevant un homme au dos voûté qui est assis face au feu. En vous entendant, il a très légèrement tourné la tête dans votre direction, mais pas assez cependant pour vous permettre de distinguer ses traits. Et c'est seulement lorsqu'il vous adresse la parole que vous le reconnaissez. Votre surprise est telle que vous restez sans voix pendant un moment. Le personnage qui se tient devant vous n'est autre que le roi Valafor lui-même ! Ainsi, il est vivant ! Et vous remerciez le ciel du hasard qui vous a fait croiser son chemin. Vous vous précipitez pour vous agenouiller devant votre souverain, mais vous recevez un choc en découvrant son visage éclairé par les flammes qui dansent dans la cheminée : en effet, c'est un jeune homme qui était parti combattre les Gobelins et c'est presque un vieillard qui vous fait maintenant face ! De profondes rides creusent son front et ses joues, ses yeux sont sans éclat et ses rares cheveux sont d'un blanc de neige... Le cœur serré, vous ouvrez la bouche pour essayer d'exprimer votre joie de vous trouver en sa présence, mais il lève alors une main tremblante.

« Loyal sujet et noble guerrier, dit-il, sans doute êtes-vous la dernière chance de salut pour mon peuple et pour moi-même. On a menti lorsque ma mort a été annoncée. Je suis vivant, mais je suis si âgé... la mort ne tardera pas à me rejoindre avant l'heure ! Aussi, ne dites rien et écoutez attentivement : ainsi, vous comprendrez la raison de ma présence en ce lieu. Après le désastre des Plaines Glacées, j'ai réussi à m'enfuir en compagnie d'une poignée de survivants. Mais nous nous sommes égarés en traversant les montagnes, et une effroyable tempête nous a séparés les uns des autres. Que sont devenus mes compagnons ? Je l'ignore. Mais en ce qui me concerne, après avoir lutté des jours et des jours dans la tourmente, j'ai réussi enfin à atteindre les frontières du royaume qui avaient été les témoins de ma splendeur passée. Ce que j'ai alors découvert m'a glacé d'effroi : j'avais laissé un pays riche et prospère, je retrouvais un désert où régnaient famine et misère. Pire encore : partout ce n'étaient que

malédiction lancées contre Averok, mon frère bien-aimé. Comment en était-il arrivé, lui, le meilleur des hommes, à ruiner de cette manière une terre si fertile ? C'était là un mystère qu'il me fallait éclaircir. Aussi, je n'ai pas hésité une seconde. Après avoir revêtu un déguisement, je me suis mis en route vers ma capitale.

Après des semaines d'un voyage fertile en dangers de toutes sortes, j'ai fini par arriver à la Citadelle de l'Ombre, qui se dresse sur un Pic à proximité de cette forêt. Des rumeurs rendaient en effet responsable son Seigneur Arkayn de l'in vraisemblable changement qui était intervenu dans l'attitude de mon frère. Si seulement j'avais dirigé mon armée contre lui, au lieu d'aller la perdre dans les plaines du Malberg !...

Longtemps, j'ai cherché Arkayn, dans les labyrinthes de la Citadelle et je l'ai enfin découvert, caché dans une salle secrète, creusée au plus profond du Pic. Là, j'ai appris de ses propres lèvres que sa magie avait fait de mon frère son esclave..qu'Averok était devenu un Vampire ! Aveuglé par la fureur, je me suis précipité sur lui, oubliant qu'il était un redoutable magicien. Un éclair noir a alors jailli de la paume de sa main... et j'ai perdu le souvenir de ce qui est arrivé par la suite. Car lorsque j'ai repris conscience, cette brave femme était penchée sur moi et calmait l'intense douleur qui me rongait à l'aide d'une préparation d'herbes. Mais la magie d'Arkayn a volé ma jeunesse et ma force. Et seule la mort du sorcier démoniaque pourra me faire retrouver mon apparence et permettra à mon frère de trouver le repos éternel. Prenez mon épée. Vous êtes le meilleur de mes chevaliers. Vous seul pouvez sauver le royaume. »

Avec respect, vous saisissez l'épée qui est posée sur les genoux de votre roi. Sa garde est faite de l'ivoire le plus blanc, sertie d'or et de rubis. Vous vous reculez de quelques pas, et vous la sortez de son fourreau. La fine lame, légèrement bleutée, étincelle dans la chaumière. Et son tranchant est tel qu'elle pourrait sectionner l'objet le plus massif. De plus, elle est dotée de pouvoirs magiques, si l'on en croit les légendes qui courent à son sujet. En

quelques mots, Valafor vous explique comment vous rendre le plus rapidement à la Citadelle de l'Ombre. Vous aimeriez qu'il vous en dise plus encore, pour savoir comment elle est défendue et la nature des créatures qui protègent Arkayn. Mais les yeux du monarque se ferment et il tombe dans un profond sommeil. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre en route. Mais avant que vous ne quittiez la chaumière la femme vous glisse dans la main un anneau d'argent, serti d'une pierre bleue. Vous la remerciez et, après vous être mis en selle, vous vous enfoncez dans l'obscurité.

Et maintenant, tournez la page.

## 1

En suivant les indications données par le roi Valafor, vous retrouvez le sentier qui vous conduit bientôt hors de la forêt, dans une vaste plaine éclairée par la lune. Au loin se dresse l'inquiétante silhouette d'un Pic escarpé, au sommet duquel — vous le jureriez — semble vaciller la maigre lueur d'une lanterne. La morne étendue que vous traversez est vide de toute vie. Vous n'entendez que le bruit des sabots de votre cheval et, parfois, le lointain hululement d'une chouette. Soudain, il vous semble reconnaître le galop d'un cheval et, en vous retournant, vous apercevez au loin un destrier qui arrive vers vous à grande allure, monté par un cavalier revêtu d'un long manteau noir qui flotte au vent. Allez-vous :

Essayer de distancer le cavalier en vousmettant vous-même au galop ? Rendez-vous au [161](#)

Faire demi-touret l'attendre ? Rendez-vous au [273](#)

Vous dissimuler derrièreune charrette qui se trouvenon loin de vous ? Rendez-vous au [51](#)

## 2

Vous tendez la Boule de l'air le plus engageant qui soit, mais tout ce que vous obtenez est un sourire de dédain. A l'évidence, vous ne marchandez pas avec le premier venu. Allez-vous chercher dans votre sac un autre objet à lui offrir (revenez, dans ce cas, au [125](#)), ou préférez-vous lui adresser la parole (rendez-vous au [10](#)) ?

## 3

Vous bondissez dans la pièce et vous vous trouvez face à un vieil homme à la peau ridée, assis devant une table. Votre irruption l'a surpris, et il vous regarde d'un air étonné. Mais sa surprise est de courte durée, et vous le voyez tendre la main vers un levier qui se

trouve à ses côtés. Il le tire d'un coup sec et un méchant ricanement découvre sa mâchoire édentée. Rendez-vous au [117](#).



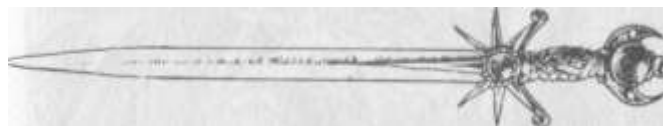
#### 4

La Porte de Métal grince affreusement lorsque vous la poussez et, avec peine, vous parvenez à l'ouvrir suffisamment pour vous glisser dans son entrebâillement. Vous allumez une torche, et le spectacle qui s'offre alors à vous vous emplit de surprise, en même temps qu'il vous glace d'effroi. En effet, devant vous se dressent un grand nombre de statues de facture si parfaite qu'un souffle pourrait suffire à leur donner la vie. Et la plupart d'entre elles tiennent en main, ainsi que vous le faites actuellement, une épée et une torche. Comme vous vous demandez avec perplexité ce que vous allez faire, il vous semble entendre un bruit de chaînes, provenant de derrière les statues. Allez-vous :

Contourner les statues pour voir de quoi il s'agit ? Rendez-vous au [109](#)

Revenir sur vos pas, puis vous diriger vers la Porte d'Or ? Rendez-vous au [96](#)

Revenir sur vos pas, puis vous diriger vers la Porte de Bois ? Rendez-vous au [106](#)



## 5

Vous tirez violemment sur la grille, mais le seul résultat que vous obtenez est de perdre l'équilibre et de tomber en arrière dans un grand fracas causé par votre armure. En maugréant, vous vous remettez sur vos pieds et vous apercevez alors un être de petite taille qui se dirige en sautillant vers vous. C'est un Nain, dont vous vous seriez d'ailleurs bien passé, et que le vacarme que vous avez provoqué a attiré. Son aspect est épouvantable : il a la mâchoire inférieure pendante sous un nez en forme de pomme de terre, au milieu duquel trône une énorme verrue. « On a des problèmes avec la porte, on dirait », marmonne-t-il, alors qu'une expression méchante apparaît sur son visage. Il tend alors la main et, du bout des doigts, effleure la grille qui sort aussitôt de ses gonds et vole vers vous. Lancez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [52](#) Sinon, rendez-vous au [266](#).

## 6

La lune fait naître des ombres inquiétantes dans la cour et sur les bâtiments qui l'entourent. Soudain, l'une d'elles semblent se détacher d'une tour et fondre sur vous. Votre cœur bondit dans votre poitrine lorsque vous réalisez qu'il ne s'agit pas d'une ombre, mais que vous avez affaire à un blême Faucon Zombie qui, maintenant, plane silencieusement au-dessus de votre tête, le bec grand ouvert, et ses redoutables serres tendues vers vous. Si vous possédez le Bâton de Shambol, rendez-vous au [170](#). Sinon, rendez-vous au [227](#).





6 *Un blême Faucon-Zombie plane silencieusement au-dessus de votre tête, le bec grand ouvert.*

## 7

Vous saisissez la Dague Volante et vous visez avec soin la corde à laquelle est accroché le lustre qui se trouve juste au-dessus du Nain. En sifflant, l'arme vole dans l'air et tranche net la corde. Le lustre tombe à terre dans un grand fracas assommant le Nain par la même occasion. Vous pouvez maintenant pénétrer dans la bibliothèque et, après avoir ramassé la Dague, vous vous approchez du livre dans lequel écrivait le Nain. Rendez-vous au [74](#).

## 8

Des voix vous parviennent, provenant de l'autre côté de la porte. Bien qu'il ne vous soit pas possible de comprendre ce qui se dit, il vous semble déceler quelque chose d'étrange dans le son de ces voix. En effet, elles n'expriment aucune émotion, et sont parfaitement monocordes. Si vous désirez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au [207](#). Sinon, vous allez devoir demander au Guerrier de Bronze de tirer le levier qui se trouve dans le corridor (rendez-vous au [118](#)), ou le tirer vous-même (rendez-vous au [197](#)).

## 9

Instinctivement vous tirez votre épée lorsque vous distinguez sous le capuchon noir du cavalier l'horrible sourire d'une mâchoire sans chair. Lancez un dé. Si vous obtenez : de 1 à 4 : rendez-vous au [191](#). 5 ou 6 : rendez-vous au [279](#).



**9** *Vous distinguez sous le capuchon noir du cavalier l'horrible sourire d'une mâchoire sans chair.*

## 10

Les mots s'étranglent dans votre gorge lorsque vous la voyez soudain cracher un jet de sang et que sa bouche s'ouvre sur de redoutables crocs. Avec terreur, vous constatez que ses vêtements tigrés ont maintenant plus l'apparence d'une peau que de vêtements ! Elle glisse vers vous en feulant, les babines retroussées sur ses féroces mâchoires. Impossible de prendre la fuite : vous allez devoir mener le combat à son terme.

### HGRESSE-GAROU **ENDURANCE** : 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 ou 3 : elle vous mord cruellement, et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** ;

de 4 à 6 : elle vous donne un violent coup de patte, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ;

de 7 à 12 : la Tigresse perd 3 points d'**ENDURANCE**.

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

## 11

Vous vous glissez derrière le paravent, et vous hurlez de dégoût en découvrant un serviteur qui remplit des carafes de sang fumant. Vous bondissez alors dans la pièce. A vos cris, les convives se sont dressés et, en vous apercevant, leurs sourires gourmands découvrent des canines de belle taille ! Vous avez affaire à des Vampires mais ils sont bien trop nombreux pour que vous songiez à engager le combat. Votre sang va ôter un peu de pâleur des joues de cette horrible assemblée, et votre aventure se termine ici.

## 12

De toute la force de votre volonté, vous essayez de résister au sortilège, et bientôt les fourmillements cessent. Vous vous avancez alors vers le Nain, vous promettant de lui faire ravalier à jamais son sourire narquois. Rendez-vous au [101](#).

## 13

Vous ouvrez la porte, et vous vous retrouvez sur le seuil d'une salle où une fête de Goules bat son plein. Et sans doute est-elle commencée depuis un certain temps, car la plupart des convives sont maintenant allongés sur les tables, dormant lourdement au milieu d'ignobles amoncellements de chair humaine à demi-décomposée. L'une d'entre elles vous a cependant aperçu. Et elle rampe dans votre direction, en contemplant vos mollets d'un air qui ne vous laisse pas le moindre doute quant à ses intentions. Vous fermez la porte à la volée sur ce spectacle peu ragoûtant, et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [270](#).

## 14

Le Guerrier de Bronze tient toujours tête aux Zombies, mais des morceaux entiers de son armure jonchent le sol, et il n'est plus en très bon état ! Il jette un regard autour de lui et, vous apercevant, il vous crie de sa voix fluette : « Sauvez-vous pendant qu'il en est encore temps ! Ils sont trop nombreux pour nous ! » Allez-vous suivre son conseil et vous enfuir à toutes jambes (rendez-vous au [146](#)), ou pensez-vous qu'il est préférable de ne pas tenir compte de son avis (rendez-vous au [155](#)) ?

## 15

Vous profitez de ce que la brute avec laquelle vous vous battez trébuche sur un tabouret traînant à terre, pour vous précipiter hors de l'auberge. Sans perdre un instant, vous courez en direction de la Citadelle sous les quolibets et les injures des Brigands qui se bousculent à la porte de l'auberge. Mais aucun d'entre eux ne manifeste, cependant, la moindre velléité de vous

poursuivre. Bientôt, la route commence à grimper alors que vous vous approchez du Pic. Rendez-vous au [78](#).

## 16

Alors que vous arrivez à la hauteur de la première armure, vous voyez soudain la hallebarde qu'elle tenait dans son gantelet de fer bondir en l'air, puis se diriger en sifflant vers vous. Jetez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [162](#).

## 17

Vous avalez une bonne gorgée de cette Potion du Diable et, aussitôt, un regain d'énergie vous parcourt le corps, ce qui vous fait gagner 10 points d'**ENDURANCE** (mais n'oubliez pas qu'en aucun cas votre total d'**ENDURANCE** ne peut dépasser son total de départ). Ravi de cette trouvaille, vous décidez d'avaler une autre gorgée de cette potion. Mais votre désappointement est grand en découvrant que le récipient s'est mystérieusement vidé de tout liquide.

La souris qui se tient à son côté vous fixe d'un air moqueur. Mais le regard que vous lui lancez a tôt fait de la faire disparaître. Vous quittez la pièce et vous prenez le couloir sur la droite. Rendez-vous au [34](#).

## 18

Vous vous écartez du chemin et vous vous enfoncez soudain jusqu'à la taille dans un sol boueux. Vous vous êtes engagé dans un marécage ! Vous n'avez pas une seconde à perdre si vous voulez vous tirer de ce mauvais pas. Vous avancez péniblement, et c'est avec soulagement que vous sentez la terre ferme sous vos pieds. Mais alors que vous alliez vous extraire de cet univers glauque, une forme reptilienne se dresse devant vous. Ou plus exactement, elle ondule, en ouvrant une gueule caverneuse à l'haleine fétide et hérissée de redoutables dents. C'est à peine si

vous avez le temps de dégainer votre arme pour combattre cette créature putride.

### **SERPENT DES BOUES ENDURANCE : 9**

Jetez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : les dents acérées du reptile vous déchirent le bras, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** ; de 7 à 12 : le Serpent des Boues perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous ne pourrez pas prendre la Fuite au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [190](#).

## **19**

Le nuage de poivre vous enveloppe, et vous êtes secoué d'effroyables étouffements. L'Ogre, quant à lui, a retrouvé tous ses moyens, bien que ses joues ruissellent de larmes. Et, alors que vous êtes dans l'incapacité de faire le moindre geste, il vous assène un violent coup de son os, qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, il va vous falloir combattre.

### **OGRE ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 5 : vous recevez un nouveau coup qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE** ;

de 6 à 12 : l'Ogre perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous pouvez Fuir en revenant sur vos pas. Lancez alors les dés à la manière habituelle, et rendez-vous au [128](#). Mais si vous préférez mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

## 20

Peu après, vous arrivez à la hauteur d'une porte située sur votre droite. Vous vous en approchez, et vous entendez, provenant de derrière elle, un bruit étrange, semblable à celui produit par de l'eau bouillonnante. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [105](#). Mais si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [34](#).

## 21

Sans perdre un instant, vous tirez la dague de son fourreau, et vous la lancez vers la forme sombre qui se tient à l'extrémité de la salle. Avec désinvolture, Arkayn vous la renvoie d'une simple pichenette, et l'arme vous déchire douloureusement le bras, ce qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [248](#).

## 22

Sans savoir pourquoi, vous remplissez la corne d'un peu du liquide contenu dans le bassin, et vous êtes étonné du plaisir que vous ressentez en le buvant. Son goût n'est pas désagréable et ressemble un peu à celui d'un bon vin. Vous avez absorbé de l'Élixir de Taureau, une potion curative, qui, instantanément, fait disparaître toutes les blessures que vous auriez pu recevoir. Vous ajoutez 10 points à votre total d'**ENDURANCE**. Malheureusement, il vous est tout à fait impossible d'emporter un peu de cet Élixir avec vous. Vous reprenez donc votre chemin dans le tunnel. Rendez-vous au [212](#).

## 23

En faisant le moins de bruit possible, vous vous approchez de la table, sur laquelle sont disposés des objets pour le moins surprenants. En effet, vous pouvez voir un bocal plein de crapauds conservés dans du vinaigre, un collier fait de pattes d'araignées et un crâne humain transformé en chandelier. Il y a également de nombreux parchemins jaunâtres, sur lesquels vous



lisez au hasard : « Les manches des balais devraient être plus longs », « A petites créatures, petits esprits », et autres absurdités du même genre. Dans un tiroir, vous découvrez une poupée d'argile représentant un Nain transpercée d'aiguilles. Vous pouvez emporter cette poupée avec vous si vous le désirez, ainsi que les objets qui se trouvent sur la table. Mais n'oubliez pas de noter ce que vous choisirez sur votre Feuille d'Aventure. Maintenant, vous pouvez quitter cette pièce et poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [43](#)) mais, si vous le préférez, vous pouvez également aller voir la Sorcière de plus près (rendez-vous au [237](#)).

## 24

Cette porte est faite d'un épais panneau de chêne, et elle ne semble pas facile à enfoncer. Vous pensez qu'il vous en coûterait 2 points d'**ENDURANCE** si vous tentiez de le faire. Si tel est cependant votre choix, déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**, et rendez-vous au [163](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin dans le corridor, rendez-vous au [150](#).

## 25

Vous n'avez pas parcouru la moitié du chemin que vous voyez soudain un Troll au visage de démon surgir au bout du pont et vous barrer le chemin. Au même instant, vous entendez un hennissement dans votre dos et, tournant la tête, vous apercevez un autre Troll en train de couper la bride de votre cheval qui, libéré, s'enfuit au grand galop. Rendez-vous au [258](#).

## 26

Avez-vous utilisé la pelote de fil que vous avez trouvée dans la tanière de l'Ogre ? Si oui, vous retrouvez aisément votre chemin dans le labyrinthe, et vous regagnez rapidement la porte de bronze à double battant. Rendez-vous au [128](#). Mais si vous n'avez pas pensé à vous servir de cet objet, rendez-vous au [185](#).

## 27

Vous poursuivez votre route et vous arrivez bientôt en vue d'une rivière aux eaux sombres. Par terre, à demi-caché par les herbes, vous remarquez un panneau de bois sur lequel vous pouvez lire : « Passeur à vingt mètres ». Un autre panneau vous indique un chemin qui part sur votre droite. Il porte la mention suivante : « Pont, 200 mètres. » Sur l'autre rive, vous apercevez en effet une embarcation de couleur noire, sur la proue de laquelle se tient, dans l'immobilité la plus totale, une silhouette fantomatique. Vous pouvez hélér le passeur si vous le désirez (rendez-vous au [278](#)), mais vous pouvez également prendre le chemin qui conduit au pont (rendez-vous au [50](#)).

## 28

Vous êtes arrivé au bout de la pelote de fil, ce qui vous fait grimacer de dépit. Vous pouvez faire demi-tour et revenir sur vos pas (rendez-vous au [229](#)). Mais vous pouvez également prendre le risque de poursuivre votre chemin (rendez-vous au [91](#)).

## 29

D'horreur, vous faites un bond en arrière en apercevant la face grimaçante d'un squelette qui se reflète dans le miroir auprès de votre visage. Et il bondit sur vous dans le même instant, une dague étincelante fermement serrée dans sa main osseuse.

### **SQUELETTE ENDURANCE : 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : le Squelette vous blesse, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous frappez le Squelette qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

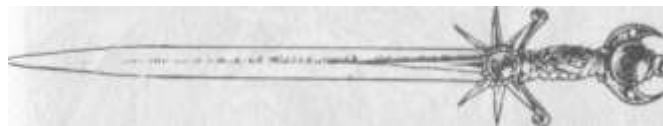
Si vous êtes vainqueur, vous enduisez les articulations de votre armure d'un peu de cire que vous prenez sur une bougie en espérant que, dorénavant, elle ne grincera plus ! Puis vous franchissez la porte. Rendez-vous au [136](#).

### 30

« De toute évidence, vous ne me croyez pas, dit-elle en vous lançant un regard perçant de ses yeux sombres. Mais vous devriez toutefois accepter ce cadeau. Je suis le fantôme de la femme d'Arkayn. Il m'a tuée, voilà longtemps, dans un accès de démence. Et maintenant, je veux me venger de lui. » Pendant qu'elle vous parlait, vous avez remarqué que ses pieds ne touchaient pas le sol, et qu'elle flottait dans les airs ! Si vous acceptez le cadeau qu'elle veut vous faire, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez le refuser à nouveau, rendez-vous au [217](#).

### 31

Vous êtes pris de nausée et il vous semble que les parois du tunnel se mettent subitement à onduler et à se rapprocher de vous. Vous glissez sur le sol et vous perdez connaissance. Jetez deux dés et retranchez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [156](#).



### 32

Vous lâchez la Dague Volante au moment où le Nain commence à dessiner dans l'air d'étranges signes magiques. L'arme se dirige droit vers lui et s'enfonce dans sa poitrine. Et c'est avec une expression de profond étonnement qu'il s'écroule sur le sol. Vous enjambez son corps et vous pénétrez dans la bibliothèque. A l'autre extrémité de la salle, vous apercevez une table éclairée par

un lustre suspendu au-dessus d'elle. Sur cette table est ouvert un grand livre. Rendez-vous au [74](#).

### 33

La conversation porte vite sur les qualités du vin qu'ils sont en train de déguster. Et votre verre manque vous échapper des mains lorsque vous comprenez, à votre plus grande horreur, qu'il est plein à ras bord de sang humain ! La réalité se fait alors jour : vous êtes assis en compagnie de Vampires ! En tremblant quelque peu, vous posez votre verre sur la table et, en marmonnant que vous avez oublié quelque chose dans la bibliothèque, vous vous levez et vous vous dirigez vers la porte. Au moment où vous alliez l'atteindre, l'un des Vampires vous interpelle. Allez-vous vous ruer dans le corridor (rendez-vous au [265](#)), ou préférez-vous lui faire face pour savoir ce qu'il vous veut (rendez-vous au [82](#)) ?

### 34

Vous arrivez bientôt au sommet d'un petit escalier, dont vous descendez les marches avec prudence, et vous entrez dans une pièce encombrée de meubles poussiéreux, et d'armes rouillées pour la plupart. Parmi les vieilleries qui sont entassées dans ce lieu, vous remarquez des bannières de guerre que les valeureux Chevaliers de Lalassa brandissaient au cours des combats. Et vous vous jurez que, pourvu que vous sortiez vivant de ce sinistre château après avoir détruit Arkayn, le Seigneur de l'Ombre, ces bannières retrouveront leur place dans la chapelle de la Forteresse de l'Aigle. Vous traversez ce débarras en vous frayant tant bien que mal un chemin à travers tout le bric-à-brac qui y est entreposé et vous finissez par arriver devant une lourde porte de bois, sous laquelle filtre un rai de lumière. Collant votre oreille contre le panneau, vous entendez un bruit ressemblant à un profond raclement de gorge, suivi d'un grognement, puis un énorme éternuement vous fait sursauter. Vous décidez, néanmoins, de pousser la porte. Rendez-vous au [167](#).

## 35

Vous restez immobile quelques instants pour reprendre votre souffle puis, tendant le bras vers les statues, vous saisissez la paire de bottes. Vous vous asseyez alors sur le bord du bassin et, après avoir quitté vos vieilles bottes pleines d'eau, vous enfilez celles que vous venez de trouver. Ces bottes magiques vous donnent une incroyable impression de légèreté, et vous gagnez 3 points d'**HABILETÉ** (si votre total d'**HABILETÉ** est alors supérieur au total de départ, il sera dorénavant votre nouveau total de départ d'**HABILETÉ**). Ravi de cette trouvaille, vous vous dirigez en sifflotant vers la porte située à l'extrémité de la pièce et, après l'avoir franchie, vous vous engagez dans un couloir. Rendez-vous au [37](#).

## 36

Vous saisissez un gland dans le sac, et vous le laissez tomber dans le ravin. Tout d'abord, rien ne se passe. Puis vous entendez comme un bruissement, et vous êtes totalement abasourdi en voyant un chêne surgir de l'obscurité, dans une envolée de feuillage ! Le gland magique a germé à une incroyable vitesse pour donner naissance à un immense chêne dont les branches se balancent maintenant au-dessus de votre tête ! Sans perdre un instant, vous vous laissez glisser le long du tronc, et vous arrivez rapidement au fond du ravin. A peine avez-vous fait quelques pas, que vous constatez que l'autre arbre se met subitement à frémir avant de s'effondrer lentement sur le sol. Et de son tronc disloqué sortent alors des milliers de gros vers à bois qui grouillent frénétiquement en tous sens. Écœuré par cet immonde spectacle, vous vous éloignez à grands pas en direction de l'entrée d'un tunnel dont vous avez remarqué la sombre ouverture dans la paroi du ravin. Rendez-vous au [239](#).

### 37

Vous vous trouvez maintenant dans un petit hall, et vous faites face à une porte de bronze à double battant décorée d'étranges figures représentant des êtres mi-hommes, mi-taureaux. Vous poussez les battants de la porte qui s'ouvrent sans difficulté sur un corridor orienté est-ouest. Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [128](#). Mais si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous alors au [20](#).

### 38

Vous remarquez une légère fissure qui court de haut en bas dans le mur de brique devant lequel le chien s'est arrêté. Non loin de cette fissure, un porte-flambeau vide est fixé dans le mur. Sans nul doute, une porte secrète doit se cacher là ! Vous saisissez le porte-flambeau et, le manoeuvrant comme un levier, vous l'abaissez. Aussitôt, un pan entier du mur se met à pivoter dans un effroyable grincement, révélant une pièce au centre de laquelle se trouve une fontaine entourée d'un bassin. Plus loin, dans le mur nord, s'ouvre une nouvelle porte. Vous pouvez aller voir cette fontaine de plus près si vous le désirez (rendez-vous au [149](#)), mais vous pouvez également vous diriger directement vers la porte (rendez-vous au [56](#)).

### 39

Vous tournez l'anneau de la porte qui s'ouvre en grinçant sur ses gonds rouillés. Vous vous trouvez maintenant à l'extrémité d'un sombre tunnel qui s'enfonce au plus profond de la Citadelle de l'Ombre. Tenant fermement votre torche devant vous, vous vous y engagez avec la plus grande prudence. Rendez-vous au [153](#).

## 40

L'Ogre semble ravi de votre cadeau et, saisissant le récipient à deux mains, il le porte à ses lèvres. En quelques secondes, il a bu tout le vin, et son visage exprime maintenant la plus grande satisfaction. Pour dire la vérité, il semble même quelque peu ivre, ce qui le rend passablement bavard ! Et c'est d'une voix légèrement empâtée qu'il vous déclare : « Egou-dez-boi... Vous n'abez bas osé oubrir la borde, à gause de ce sacré fichu daureau qui se drouve derrière, bas vrai ? Brenezceddebelode de fil. Je bous la donne. C'est bon gadeau à boi... » Et il vous tend une pelote de fil, avant de s'écrouler dans un ronflement sonore sur le sol. Vous lui jetez un regard amusé et vous remarquez qu'il porte autour du cou une chaîne à laquelle pend une clé de cuivre. Vous pouvez la prendre, si vous le désirez, ainsi d'ailleurs que le fémur. Si vous avez accepté le cadeau de l'Ogre, vous pouvez maintenant vous diriger vers la porte qui se trouve derrière la table (rendez-vous au [174](#)). Mais si vous n'avez pas pris la pelote de fil, vous gagnez cette même porte en vous rendant au [261](#). Vous pouvez également revenir sur vos pas. Rendez-vous dans ce cas au [128](#).

## 41

Vous fouillez les poches des trois Brigands et vous y découvrez 17 Pièces d'Or, une paire de dés pipés, ainsi qu'un médaillon renfermant une mèche de cheveux blonds. Vous pouvez emporter ce que vous désirez (mais n'oubliez pas de modifier votre Feuille d'Aventure en conséquence). Après avoir essuyé la lame de votre épée sur le tablier de l'aubergiste malhonnête, vous reprenez votre route en direction de la Citadelle. Rendez-vous au [78](#).

## 42

Soudain, votre cheville est prise comme dans un étau de glace. Et vous avez beau essayer de dégager votre pied, il vous est impossible de le sortir du bassin. Alors, vous voyez l'eau commencer à s'agiter, et une créature liquide, la gueule ouverte

sur de redoutables dents de glace, en surgir. Comme le monstre vous tient fermement, il vous est totalement impossible de prendre la Fuite, et vous devez mener le combat à son terme.

### MONSTRE LIQUIDE ENDURANCE : 9

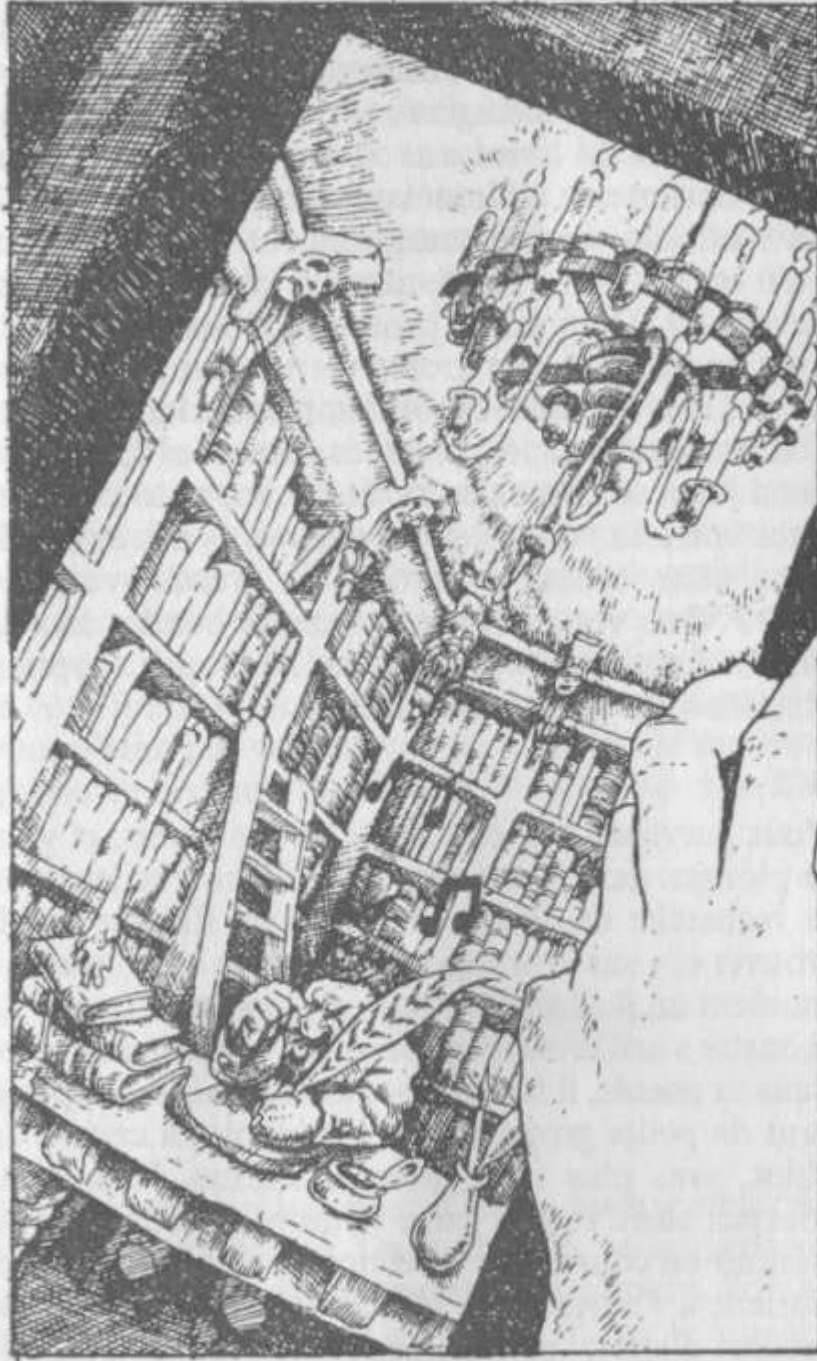
Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : le Monstre vous plante ses dents de glace dans une jambe, et vous perdez **3** points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : le Monstre perd 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **35**.

## 43

Le corridor débouche sur une petite antichambre. Curieusement, alors que la chaleur n'est pas l'une des caractéristiques de la Citadelle de l'Ombre, un grand feu pétille dans une cheminée. Non loin de l'âtre, vous remarquez un panneau scellé dans le mur. Vous vous en approchez et il vous suffit de lui imprimer une légère poussée pour qu'il pivote, découvrant une étroite ouverture par laquelle vous jetez un regard furtif. Derrière cette antichambre se trouve une grande bibliothèque, dont tous les murs sont recouverts d'étagères sur lesquelles s'alignent des rangées de livres aux formats les plus divers. Assis devant une table, et vous faisant face, se trouve un Nain qui semble complètement absorbé par ce qu'il est en train d'écrire dans un grand livre ouvert devant lui. D'un air de profonde réflexion, il gratte avec application une grosse verrue plantée au bout de son nez. La pièce est brillamment éclairée par les nombreuses bougies plantées dans un lustre qui pend juste au-dessus de sa tête. Allez-vous chercher dans votre sac un objet qui pourrait vous être utile dans cette occasion particulière (rendez-vous au **285**) ? Mais vous pouvez également bondir dans la bibliothèque pour prendre le Nain par surprise. Rendez-vous dans ce cas au **66**.





**43** *Assis devant une table, un Nain semble absorbé par ce qu'il est en train d'écrire dans un livre ouvert devant lui.*

## 44

Vous parvenez à libérer l'une de vos mains, et vous la plongez dans votre sac, le fouillant fébrilement à la recherche du fémur. Enfin, vous finissez par le trouver et vous le brandissez devant le Minotaure au moment où il allait vous porter un coup de corne. Le monstre s'arrête net puis, saisissant délicatement l'os dans sa gueule, il fait demi-tour et s'éloigne en poussant de petits grognements semblables à ceux d'un chiot, sans plus vous prêter attention. Vous vous tournez alors vers le jeune homme et vous le voyez s'enfuir en courant en direction de la voûte, tout en hurlant à l'adresse du Minotaure : « Laisse cet os, espèce d'idiot, et occupe-toi de lui ! » Mais le monstre semble parfaitement heureux avec son fémur ! Si vous voulez vous lancer à la poursuite du jeune homme, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez revenir sur vos pas, rendez-vous au [26](#)

## 45

Avec l'énergie du désespoir, vous vous jetez sur le côté, et le bloc de pierre s'écrase contre le mur dans un grand fracas. Vous vous relevez, le cœur battant. Devant vous s'ouvre maintenant un corridor aux murs recouverts de panneaux de bois, et vous vous y engagez. Rendez-vous au [88](#).

## 46

Le souffle vous manque et vous transpirez à grosses gouttes. Mais, malgré les tremblements qui vous parcourent, vous parvenez néanmoins à rallumer votre torche. A vos pieds est étendue une immonde Harpie couverte de hardes à demi-pourrissantes qu'elle a sans doute découvertes dans un quelconque tombeau. Le sol de la pièce est jonché d'os humains, et vous frémissez à la pensée de ce qui serait arrivé si vous n'étiez pas venu à bout du monstre. Mieux vaut quitter ce lieu sans plus tarder. Rendez-vous au [290](#).



47 *Trois hommes à l'apparence grossière, des brigands à n'en pas douter, jouent aux dés.*



## 47

L'auberge est brillamment éclairée, mais semble passablement mal famée. Dans un coin, vous apercevez un Chevalier, revêtu d'une antique armure. Son air hébété vous fait penser qu'il vaut mieux le laisser à ses sombres pensées. Non loin de vous, trois hommes à l'apparence grossière — des brigands, à n'en pas douter — jouent aux dés. Ce sont leurs braillements avinés que vous avez entendus tout à l'heure. Debout derrière le bar, l'aubergiste est vaguement occupé à essuyer des verres à l'aide d'un torchon d'une propreté douteuse. Allez-vous :

Vous approcher du bar et adresser la parole à l'aubergiste ? Rendez-vous au [51](#)

Vous installer à la table du Chevalier ? Rendez-vous au [63](#)

Vous approcher des trois Brigands ? Rendez-vous au [72](#)

Quitter ce lieu et poursuivre votre chemin vers la Citadelle ? Rendez-vous au [78](#)

## 48

L'Orque fait un bond de surprise, et vous lui portez le premier coup avant qu'il n'ait pu réaliser ce qui lui arrive. En hurlant de douleur, il se précipite vers le mur et décroche un hachoir de boucher. Puis, il se tourne vers vous, et s'avance dans votre direction, l'air féroce.

**ORQUE ENDURANCE : 9**

Jetez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : l'Orque vous frappe de son hachoir, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous lui portez un nouveau coup, et il perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [114](#).

## 49

Vous sautez dans le vide et vous atterrissez au fond du ravin en vous tordant la cheville, ce qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. En clopinant, vous vous dirigez vers l'ouverture d'un tunnel, que vous apercevez au pied du Pic au sommet duquel se dresse la Citadelle. Rendez-vous au [239](#).

## 50

En suivant le chemin indiqué par le panneau, vous arrivez devant un pont branlant, éclairé par des torches fixées à ses extrémités. Sur une pancarte en bois qui se balance d'avant en arrière, au gré du vent, vous pouvez déchiffrer les mots suivants : « Péage : votre or, ou votre vie ! » Allez-vous déposer tout votre or dans la petite boîte en bois fixée près de la pancarte, avant de traverser le pont (rendez-vous au [177](#)), ou préférez-vous vous y engager immédiatement, sans tenir compte de l'inscription (rendez-vous au [25](#)) ?



50 *Vous arrivez devant un pont branlant, éclairé par des torches fixées à ses extrémités.*

## 51

L'aubergiste vous fixe de ses petits yeux porcins, tandis que vous le mettez au courant de votre mission. « Bien des aventuriers tels que vous ont franchi le seuil de mon auberge, vous répond-il en ricanant. Et j'ai entendu dire que bien peu d'entre eux ont dépassé la cour d'entrée de la Citadelle, qui est gardée par une espèce de Faucon Zombie qui se régale des yeux de tous les inconscients qui, comme vous, sont suffisamment fous pour s'y risquer. » Puis, dans un reniflement de mépris, il baisse la tête, et se remet à essuyer ses verres. Vous êtes quelque peu ébranlé par ce que vient de vous révéler l'homme mais, après avoir quitté l'auberge, vous reprenez néanmoins votre chemin en direction de la Citadelle maudite. Rendez-vous au [78](#).

## 52

La grille passe à quelques centimètres de vous et s'écrase contre le mur qui se trouve dans votre dos. Possédez-vous une Dague Volante ? Si tel est le cas, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).

## 53

Vous traversez la pièce où se trouvait le chien. Sur la table est posée une bougie et quelques objets ne présentant pas grand intérêt. Aussi, vous passez sous la voûte et vous vous engagez dans un corridor que vous suivez vers le nord pendant quelques dizaines de mètres. Rendez-vous au [37](#).

## 54

Possédez-vous la Boule de Bilboquet du Troll ? Si tel est le cas, rendez-vous au [220](#). Si vous ne possédez pas cet objet, vous pouvez vous engager dans le corridor (rendez-vous au [16](#)), ou revenir sur vos pas pour vous intéresser à une autre porte. Dans ce cas, vous pouvez vous diriger vers la Porte d'Or (rendez-vous au [96](#)), ou vers la Porte de Fer (rendez-vous au [4](#)).

## 55

Le Chevalier se bat avec vaillance, mais il y a trop longtemps qu'il n'a pas combattu pour pouvoir tenir tête à trois adversaires à la fois. Il blesse néanmoins deux d'entre eux, dont l'un gravement, mais le troisième lui porte alors un violent coup qui le projette à terre, raide mort. Les Brigands vous regardent d'un air furieux. Mais ils sont trop mal en point pour s'attaquer à vous et, en pansant leurs blessures, ils sortent de l'auberge. Vous pouvez maintenant poser quelques questions à l'aubergiste si vous le désirez (rendez-vous au [51](#)), ou quitter ce lieu à votre tour, et reprendre votre route en direction de la Citadelle de l'Ombre (rendez-vous au [78](#)).

## 56

Vous traversez la pièce et vous ouvrez la porte. Devant vous se trouve un couloir, et vous vous y engagez. Rendez-vous au [37](#).

## 57

Aimablement, on vous fait un peu de place, et vous vous retrouvez bientôt assis à la table, entre deux Goules. La créature qui se trouve sur votre gauche est déjà dans un état d'ébriété avancée et vous lorgne d'un air glouton de ses yeux rouge sang. Quant à votre voisine de droite, elle ne vous prête aucune attention, trop occupée à dévorer un morceau de viande, dont vous préférez ne pas connaître la provenance. Un serviteur s'approche alors et dispose une assiette et des couverts devant vous, en disant d'une voix onctueuse : « La spécialité du jour, monsieur ! » La première Goule vous pousse du coude, vous pressant de vous régaler... Allez-vous essayer d'avaler quelques bouchées pour ne pas éveiller sa méfiance (rendez-vous au [241](#)), ou préférez-vous réclamer un peu de vin pour gagner du temps (rendez-vous au [189](#))?





**58** *Vous apercevez un vieil homme appuyé contre la charrette et qui agite une cruche.*

## 58

Vous quittez la route et vous vous cachez derrière la charrette couverte de lichen. Le cavalier passe devant vous sans ralentir son allure, et vous entendez le galop de son cheval qui décroît peu à peu dans le lointain. Vous vous apprêtez à vous remettre en route lorsque, soudain, vous entendez une voix s'élever derrière vous. D'un bond, vous vous retournez sur votre selle et vous apercevez un vieil homme appuyé contre la charrette. Il fait quelques pas vers vous en agitant la cruche qu'il tient dans sa main gauche. « Bois avec moi, et tu seras heureux, parvient-il à articuler entre deux hoquets. La nuit est encore longue, et nous avons le temps de bien nous régaler jusqu'au lever du soleil ! » Allez-vous prendre la cruche qu'il vous tend et boire en sa compagnie (rendez-vous au [73](#)), ou préférez-vous décliner poliment son invitation (rendez-vous au [268](#)) ?

## 59

Pendant quelques minutes, vous progressez en direction du nord, et vous arrivez bientôt au sommet d'un escalier en spirale qui s'enfonce dans l'obscurité. Après vous être assuré du bon état de votre torche, vous commencez à descendre les marches avec la plus grande prudence. Une odeur de pourriture vous prend soudain à la gorge, et l'air se raréfie à tel point que votre torche s'éteint au moment où vous arrivez au bas de l'escalier, vous plongeant dans l'obscurité la plus profonde. Vos cheveux se dressent sur votre tête lorsque vous entendez le bruit provoqué par un hideux glissement qui s'approche de l'endroit où vous vous tenez. Avez-vous lié amitié avec un Faucon d'Or, auparavant ? Si oui, rendez-vous au [116](#). Mais si vous n'avez pas rencontré le Faucon d'Or, rendez-vous au [93](#).

## 60

La panique vous gagne lorsque vous comprenez que vous vous êtes égaré dans un labyrinthe. Possédez-vous une pelote de fil ? Si oui, rendez-vous au [28](#). Mais si vous ne possédez pas cet objet, il ne vous reste plus qu'à marcher au hasard (rendez-vous au [91](#)).

## 61

En poussant un terrible hurlement, vous vous précipitez vers le Seigneur de l'Ombre. Tout à coup, vos pieds ne rencontrent plus le sol et vous êtes précipité, tête la première, dans un puits que la brume vous avait caché. Vous êtes-vous lié d'amitié avec le Faucon d'Or ? Si oui, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).

## 62

Les jambes grêles de l'Homme Léopard fléchissent, et il s'écroule sur le sol, votre épée plantée dans le corps. En vous penchant pour récupérer votre arme, vous remarquez qu'il porte une chaînette autour du cou, à laquelle est accrochée une clé de bronze. Vous pouvez la prendre, si vous le désirez. Vous remarquez également qu'il tenait, dans l'une de ses pattes palmées, une fiole pleine d'encre. La curiosité vous prend de jeter un coup d'œil au parchemin sur lequel le vieil homme était en train d'écrire. Rendez-vous au [70](#).

## 63

Le Chevalier jette sur vous un regard glacial. « Je m'appelle Stentor de la Vallée, vous déclare-t-il. Je suis assis à cette table depuis plus d'une année. Très exactement depuis le jour où une terrible tempête m'a poussé dans cette auberge maudite. Mon armure s'est rouillée, et il m'est impossible de me lever. Pendant tout ce temps, l'aubergiste m'a nourri et a pourvu à tous mes besoins. Non par générosité, mais par méchanceté. Car grande est sa satisfaction de me voir dans cet état... Je vous en prie, donnez-moi un peu d'huile, et il me faudra peu de temps pour

vous débarrasser de ces trois brigands !» A ces mots, les trois hommes sont secoués d'un tel rire que des larmes coulent sur leurs joues. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un peu d'huile de votre lampe pour en enduire les jointures rouillées de l'armure du Chevalier (rendez-vous au [80](#)). Mais vous pouvez également refuser de lui rendre ce service (rendez-vous au [184](#)).

## 64

Comme vous vous approchez du vieil homme, il s'arrête et vous dit : « Mon nom est Shambol et mon surnom Œil de Faucon, bien que je sois aveugle. Écartez-vous de mon chemin et laissez-moi passer ! » Allez-vous faire ce qu'il vous demande, au risque de mettre les pieds dans le marécage qui entoure le chemin (rendez-vous au [202](#)), ou préférez-vous lui ordonner de se pousser lui-même pour vous laisser passer (rendez-vous au [234](#)) ?

## 65

Vous vous trouvez dans un grand vestibule, dont le mur nord est percé d'une fenêtre. En vous en approchant, vous constatez qu'un ravin sombre sépare le donjon des tours extérieures de la Citadelle, où vous vous trouvez actuellement. En regardant au sommet de ce donjon, il vous semble apercevoir une silhouette noire qui vous observe attentivement. Mais un nuage passe alors devant la lune, plongeant la scène dans l'obscurité, et lorsque vous distinguez à nouveau l'énorme tour qui se dresse devant vous, la silhouette a disparu. Deux escaliers peuvent vous permettre de quitter ce vestibule. L'escalier de gauche passe tout d'abord sous une arche gothique, et aboutit dans une petite cour où flotte un léger brouillard. Un sentier serpente entre les maigres arbres qui y sont plantés, et des blocs de pierre qui se sont sans doute détachés des murailles, et conduit jusqu'à une porte située au pied du donjon. Quant à l'escalier de droite, il descend jusqu'à une terrasse déserte éclairée par la lune, qui surplombe le ravin.

Le faite d'un arbre gigantesque arrive à la hauteur de cette terrasse, et il vous semble qu'en vous laissant glisser de branche en branche, vous pourriez atteindre sans encombre le fond de ce ravin. Si vous voulez essayer de pénétrer dans le donjon, il vous faut emprunter obligatoirement l'un ou l'autre de ces chemins. Allez-vous descendre l'escalier de gauche (rendez-vous au [292](#)), ou celui de droite (rendez-vous au [83](#)) ?

## 66

Vous bondissez dans la bibliothèque et vous vous précipitez vers le Nain. Il lève les yeux de son grand livre, et vous jette un regard plein de méchanceté en même temps qu'il fait un geste de ses petites mains ratatinées. Aussitôt, vous êtes enveloppé par une lueur bleue, alors que vous ressentez d'intenses fourmillements dans tout votre corps. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [280](#).

## 67

A votre grande surprise, il s'incline profondément devant vous lorsque vous lui adressez la parole. Puis il se dirige vers le coffret qui est posé sur le tapis, et en soulève le couvercle. Dans le coffret, vous pouvez apercevoir une petite fiole reposant sur un coussin de velours. Le Guerrier de Bronze lève alors la tête vers vous, et déclare d'une voix aigrelette : « Cette fiole contient une Potion d'Invisibilité. Son effet est de courte durée : le temps, par exemple, de traverser une salle, et de porter un coup à un ennemi. Elle pourra vous être d'une grande utilité lorsque vous vous trouverez face à face avec le Seigneur de l'Ombre. Si toutefois une telle occasion se présente. »

Vous le remerciez pour le présent qu'il vient de vous faire, et vous rangez soigneusement la fiole dans votre sac. Puis vous demandez au Guerrier de Bronze de vous conduire dans le corridor. Rendez-vous au [264](#).

## 68

La terreur vous fait oublier tous les principes de la chevalerie, et vous vous précipitez dans la galerie aux portraits, pour constater, avec le plus grand désespoir, que vous vous êtes engagé dans un cul-de-sac. En jetant un regard affolé autour de vous, vous remarquez que, de chacun des portraits, s'échappent des émanations fantomatiques semblables à de légères brumes, qui flottent lentement dans votre direction. Un vent de folie vous submerge, et vous vous recroquevillez sur vous-même, en comprenant qu'il vous est tout à fait impossible d'échapper aux fantômes de la famille du Seigneur de l'Ombre. Votre aventure se termine ici.



## 69

Le chemin sur lequel vous marchez est très étroit, et il est bordé, à droite comme à gauche, par un sol d'aspect marécageux. De temps à autre, des émanations putrides s'en échappent, et de grosses bulles éclatent à sa surface. Soudain, vous apercevez un vieil homme qui se dirige vers vous, en suivant le chemin. Il est revêtu d'un long manteau, et s'appuie sur un fort bâton de chêne. Bien qu'il ne soit plus maintenant qu'à quelques mètres de vous, il vous semble qu'il ne s'est pas encore rendu compte de votre présence. Vous pouvez franchir les quelques mètres qui vous séparent de lui (rendez-vous au [64](#)) ou, si vous le préférez, vous pouvez faire quelques pas hors du chemin pour lui laisser le passage (rendez-vous au [18](#)).



69 *Vous apercevez un vieil homme revêtu d'un long manteau et qui s'appuie sur un bâton de chêne.*

## 70

Vous vous penchez sur le parchemin, et vous constatez que l'homme venait juste de terminer d'y tracer une série de signes cabalistiques dont l'ensemble forme, sans aucun doute, une formule magique. Si vous décidez de déchiffrer cette formule, votre **ENDURANCE** reviendra dans l'instant à son total de départ. Vous pouvez le faire maintenant, si vous le désirez, puis vous déchirez le parchemin. Mais vous pouvez également emporter le parchemin avec vous, et l'utiliser quand bon vous semblera, sauf au cours d'un combat. N'oubliez pas que la formule ne peut être lue qu'une seule fois. Maintenant, vous pouvez quitter la pièce, pour reprendre votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [59](#).

## 71

L'Orque lâche le hachoir, qui rebondit sur les pavés de la cave, puis il s'écroule sur le sol. Posés sur un tabouret, vous remarquez une miche de pain noir ainsi qu'un morceau de fromage. Vous le goûtez du bout des dents et vous constatez avec surprise qu'il est excellent. Aussi, vous n'en faites qu'une bouchée. Ce maigre, mais délicieux repas, vous fait gagner 6 points d'**ENDURANCE**. Il est temps, maintenant, de quitter ce lieu humide. Vous gravissez donc les marches de l'escalier, qui débouche sur un corridor pauvrement éclairé que vous prenez sur la gauche. Rendez-vous au [153](#).

## 72

Vous vous approchez des trois hommes, qui vous regardent du coin de l'œil. Ils vous proposent de vous joindre à leur partie. Si vous acceptez leur invitation, rendez-vous au [86](#). Sinon, vous pouvez vous diriger vers la table où est assis le Chevalier (rendez-vous au [63](#)), ou vers le bar derrière lequel se trouve l'aubergiste (rendez-vous au [51](#)). Mais vous pouvez également quitter l'auberge, et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [78](#)).



## 73

A peine avez-vous avalé une gorgée du liquide, que vous êtes pris de nausées. Vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous entendez maintenant l'homme pousser un sourd grognement. Rendez-vous au [268](#).

## 74

En fait, ce livre est une sorte de registre. Il est ouvert à une page qui porte la date d'aujourd'hui, et vous pouvez y lire :

Deux servantes pour le dîner des Goules.

- 20 litres de sang de paysan pour les Vampires.

- Ailes de chauves-souris farcies de cafards pour le Maître (plateau laissé devant la porte de sa chambre, car il était occupé par des expériences magiques).

En feuilletant les pages du registre, vous constatez qu'elles portent toutes des listes aussi lugubres que celle que vous venez de lire. Et vous frissonnez en imaginant le nombre de monstres qui doivent être tapis dans les caves et les labyrinthes de la Citadelle ! Rendez-vous au [84](#).

## 75

Vous marchez pendant quelque temps et vous arrivez bientôt à la hauteur d'une citerne creusée dans l'une des parois du tunnel. En vous penchant au-dessus d'elle, vous constatez avec répugnance qu'elle est pleine d'un liquide qui a l'apparence du sang. Possédez-vous une corne de taureau ? Si tel est le cas, rendez-vous au [22](#). Sinon, vous reprenez votre marche dans le tunnel. Rendez-vous au [273](#).

## 76

La hallebarde vous manque de peu, mais en faisant un bon de côté pour l'éviter vous vous êtes placé juste en face de la deuxième armure, dont la lance siffle maintenant vers vous ! Jetez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [94](#). Sinon, rendez-vous au [162](#).

## 77

Vous vous débarrassez de votre cape et, d'un large mouvement, vous la lancez devant vous comme vous l'auriez fait d'un filet. Les chauves-souris se prennent dans ses plis et, avant qu'elles ne parviennent à se dégager, vous vous précipitez dans le corridor. Bientôt vous êtes de retour dans la bibliothèque. Vous pouvez prendre maintenant l'escalier du milieu (rendez-vous au [205](#)), ou celui de gauche (rendez-vous au [148](#)).

## 78

Le chemin s'élève en spirale autour du Pic, et il vous semble avoir marché pendant une éternité lorsque vous parvenez enfin sur un terre-plein, barré à son extrémité par un lourd portail de chêne. De chaque côté de ce portail, éclairé par la froide lumière de la lune, se dresse un squelette de pierre qui semble vous fixer de son regard vide. Vous êtes envahi par un pressentiment funèbre, mais vous reprenez vite courage, et vous vous dirigez vers la lourde porte. Allez-vous manifester votre présence d'une façon ou d'une autre, afin que l'on vienne vous ouvrir (rendez-vous au [240](#)), ou préférez-vous essayer de pousser le portail sans attirer l'attention (rendez-vous au [130](#)) ?



78 De chaque côté du portail, se dresse un squelette de pierre éclairé par la froide lumière de la lune.

## 79

Instinctivement, vous levez votre épée dans un geste de défense et le Dragon s'arrête net. Poussant un hurlement étranglé, il se transforme en une seconde en un bloc de pierre. Le jet de flammes qu'il tentait de vous lancer s'est également changé en pierre, et le monstre présente maintenant à vos yeux un aspect des plus étranges. Vous comprenez alors que son regard a croisé celui du Basilic. La tête de la créature ne vous étant plus d'aucune utilité, vous pouvez vous en débarrasser (mais n'oubliez pas de modifier en conséquence votre Feuille d'Aventure). Une lueur dorée attire votre attention. Elle provient du nid du Dragon et, vous en approchant, vous découvrez un œuf d'or. Si vous souhaitez vous en emparer, rendez-vous au [113](#). Si vous préférez examiner le lieu afin d'y trouver une issue, rendez-vous au [286](#).

## 80

Lentement, le Chevalier se redresse et, levant les bras, il saisit une hallebarde accrochée au mur, au-dessus de la cheminée. Puis, faisant demi-tour, il se dirige vers les trois hommes qui, cessant soudain de rire, dégainent leurs armes d'un air résolu. Allez-vous prêter main-forte au Chevalier (rendez-vous au [230](#)), ou préférez-vous le laisser affronter seul les Brigands (rendez-vous au [55](#)) ?

## 81

Les quatre branches pendent maintenant lamentablement contre le tronc de l'arbre, et une sève rougeâtre s'écoule lentement des blessures que vous y avez faites. Vous atteignez enfin le fond du ravin, où vous apercevez, non loin de vous, la sombre entrée d'un tunnel qui s'ouvre à la base du Pic. Rendez-vous au [239](#).

## 82

« Cher ami, dit-il, pourriez-vous avertir le sommelier que nous n'allons pas tarder à manquer de cet excellent breuvage ? » Et il vous adresse un sourire radieux qui découvre ses crocs

sanguinolents. Après l'avoir assuré que vous ne manquerez pas de faire part au sommelier de son désir, vous quittez rapidement la salle, et vous regagnez la bibliothèque. Maintenant, vous pouvez vous engager dans l'escalier du milieu (rendez-vous au [205](#)), ou dans celui de gauche (rendez-vous au [148](#)).

### 83

Vous descendez jusqu'à la terrasse. Devant vous, vous devinez, plus que vous ne les voyez, les hautes murailles du donjon. En vous penchant sur le parapet qui entoure la terrasse, vous constatez que le ravin est profond d'une cinquantaine de mètres, et vous examinez avec perplexité l'arbre gigantesque qui y a poussé, et dont les plus hauts feuillages arrivent à votre hauteur. Après tout, il ne serait certainement pas difficile de descendre dans ce ravin en sautant d'une branche à l'autre... Si vous choisissez cette solution, rendez-vous au [291](#). Mais vous pouvez, également, utiliser le sac de Glands de Shambol, si toutefois vous le possédez (rendez-vous au [36](#)).

### 84

Trois issues situées dans le mur nord de la bibliothèque peuvent vous permettre de quitter la pièce. Plus exactement trois escaliers qui s'enfoncent dans l'obscurité. Un petit morceau de ruban rouge est accroché sur un côté de l'escalier de gauche, alors que vous remarquez une flaque de sang sur le palier de l'escalier de droite. L'escalier du milieu ne comporte aucun signe particulier. Vers lequel de ces trois escaliers allez-vous vous diriger :

- |                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| L'escalier central ?   | Rendez-vous au <a href="#">205</a> |
| L'escalier de droite ? | Rendez-vous au <a href="#">256</a> |
| L'escalier de gauche ? | Rendez-vous au <a href="#">148</a> |

## 85

Vous tranchez les cornes du Minotaure, et vous les passez dans votre ceinture. Au moment où vous avez porté le dernier coup au monstre, vous avez aperçu le jeune homme qui s'enfuyait en courant. Vous pouvez vous élaner à sa poursuite dans le labyrinthe, si vous le désirez (rendez-vous au [75](#)). Mais vous pouvez également vous en désintéresser et revenir sur vos pas (rendez-vous au [26](#)).

## 86

Tout en se poussant pour vous faire un peu de place, les hommes vous demandent le montant de votre mise. Vous pouvez mettre jusqu'à 5 Pièces d'Or sur la table, si toutefois vous les possédez. Après avoir décidé du nombre de Pièces que vous voulez risquer, jetez un dé. Si vous faites de 1 à 5, vous avez perdu votre mise. Si en revanche vous faites un 6, vous doublez cette même mise. Après le premier coup de dé, vous comprenez qu'ils sont en train de vous rouler. Si vous décidez de ne pas vous laisser faire, rendez-vous au [169](#). Mais si vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, vous les quittez froidement, quoique poliment, et vous pouvez alors vous diriger vers l'aubergiste pour lui poser quelques questions sur la Citadelle (rendez-vous au [51](#)), ou sortir de l'auberge, et continuer votre route (rendez-vous au [78](#)).

## 87

Vous passez sous une autre voûte et vous êtes ébloui par la lumière qui éclaire la pièce dans laquelle vous pénétrez. Vos yeux finissent par s'accoutumer et s'arrondissent de surprise devant le spectacle qui se présente à vous. Les Orques, Dragons, Chauves-Souris et autres créatures monstrueuses que vous avez rencontrées jusqu'alors ne sont plus que de lointains souvenirs. Et d'ailleurs, pourquoi donc êtes-vous arrivé jusqu'à ce lieu, si ce n'est pour rencontrer... la femme la plus belle qu'il vous a été donné de voir jusqu'à ce jour ! Le sol de la pièce dans laquelle vous vous trouvez est entièrement recouvert de somptueux et



87 La femme est revêtue de ce qu'il vous semble être une combinaison taillée dans une peau de tigre.

épais tapis. Dans la cheminée crépite un bon feu de bois. Et *elle* est allongée sur un divan qui fait face à ce feu. L'ombre des flammes ne fait que rendre encore plus évident la finesse de ses traits, le vert pâle de ses yeux. Quant à ses cheveux, ils paraissent plus étincelants encore que les flammes du feu. Elle est revêtue de ce qu'il vous semble être une très fine combinaison, taillée sans aucun doute dans une peau de tigre. La seule issue de cette pièce est située dans le mur qui vous fait face. Après les éprouvants moments que vous venez de vivre, vous ressentez soudain la nécessité de vous reposer quelques instants devant un bon feu ! Vous pouvez vous diriger vers cette femme pour lui adresser la parole (rendez-vous au [10](#)). Mais vous pouvez également chercher dans votre sac un cadeau que vous pourriez lui offrir (rendez-vous au [125](#)).

## 88

Après quelques pas, vous arrivez à la hauteur d'une nouvelle porte située dans le mur de droite. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [172](#). Mais si vous préférez poursuivre votre route dans le corridor, rendez-vous au [43](#).

## 89

L'Orque vous lance le contenu du seau au visage, mais vous vous jetez suffisamment vite sur le côté pour l'éviter. Néanmoins, une feuille de laitue vient se coller sur votre visage, devant vos yeux. Et lorsque vous parvenez à vous en débarrasser, vous poussez un hurlement de douleur. Car l'Orque s'est précipité sur vous et vient de vous frapper d'un violent coup de hachoir, ce qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous sortez de ce tunnel comme vous le pouvez, tout en dégainant votre épée.

**ORQUE ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 6 : l'Orque vous porte un nouveau coup de son hachoir, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;



de 7 à 12 : vous portez un coup à l'Orque, qui perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#).

## 90

Vous sortez la Dague Volante de votre sac, et il vous semble que son manche frémit lorsque vous le saisissez. Vous visez soigneusement la corde et vous lâchez l'arme qui part en sifflant dans les airs. Elle coupe net la corde qui retenait le lustre qui s'écroule sur le Nain. Vous pénétrez alors dans la bibliothèque et, après avoir ramassé votre arme, vous vous approchez de la table sur laquelle était penché le Nain. Un grand livre y est ouvert. Vous écartez les débris du lustre pour l'examiner de plus près. Rendez-vous au [74](#).

## 91

Le cœur battant, vous marchez pendant un long moment dans le tunnel. Soudain, alors que vous arrivez à la hauteur d'un autre tunnel qui débouche sur votre gauche, vous ressentez le léger souffle d'un courant d'air provenant, sans le moindre doute, de devant vous. A votre avis, le tunnel de gauche revient dans le labyrinthe. Aussi vous l'ignorez, et vous poursuivez tout droit. Peu de temps après, vous débouchez dans un corridor, qui se termine, après quelques pas, sur une grille. Au-delà de cette grille, vous pouvez apercevoir une vaste salle, dont les murs sont couverts d'étagères sur lesquelles s'alignent des milliers de livres. Possédez-vous la Clé de l'Ogre ? Si oui, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [5](#).

## 92

Vous criez et la vieille femme se réveille dans un sursaut en ouvrant la main. Vous tombez comme une pierre dans la nuit. Heureusement pour vous, vous perdez connaissance, et vous ne souffrirez pas lorsque vous serez déchiqueté par les rochers

acérés vers lesquels vous vous précipitez. C'est ici que se termine votre aventure.

## 93

Le bruit est tout proche de vous maintenant. Et, soudain, une odeur putride de vêtements et de matières organiques en décomposition vous assaille, alors qu'une masse molle vous bouscule. Il vous est impossible de distinguer quoi que ce soit dans cette obscurité. Mais il vous semble évident que, pour la chose qui se trouve à vos côtés, il en est tout autrement.

**ETRE PUTRIDE ENDURANCE : 12**

Jetez deux dés. Si vous faites :

2 ou 3 : vous êtes violemment frappé par cette masse molle, et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **PSI**;

de 4 à 7 : vous recevez un coup qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : un coup que vous avez porté à l'aveuglette frappe votre adversaire, qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Bien entendu, il vous est impossible de prendre la Fuite dans une obscurité semblable ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [46](#).

## 94

Vous atteignez sain et sauf l'extrémité de ce diabolique corridor qui débouche sur un vestibule dont les murs sont tendus de tapisseries anciennes. Rendez-vous au [65](#).

## 95

Vous poursuivez votre chemin dans ce couloir tortueux et, alors que vous allez aborder un autre de ses nombreux coudes, vous entendez une voix s'élever d'une alcôve que vous n'aviez pas remarquée sur votre droite : « Est-ce vous, Fabien ? Mon encre ! M'apportez-vous mon encre ? Cela fait au moins une heure que je l'attends ! » Vous pouvez ne pas prêter attention à cette voix et poursuivre votre chemin dans le couloir (rendez-vous au [107](#)). Mais vous pouvez également répondre en imitant la voix de l'Homme-Lézard (rendez-vous au [138](#)), ou plus simplement vous ruer dans l'alcôve, l'épée à la main (rendez-vous au [3](#)).

## 96

Il vous faut déployer un effort intense pour parvenir à entrebâiller suffisamment la porte et vous y glisser. C'est dans d'effroyables grincements qu'elle vous livre enfin le passage. Vous vous trouvez maintenant au seuil d'une petite chapelle dont l'âcre odeur de mort vous fait courir des frissons dans le dos. Dressé contre le mur qui se trouve face à vous, vous remarquez un autel macabre, fait de crânes, de fémurs et de tibias humains. Sur cet autel, la lueur tremblotante de votre torche éclaire une Dague dont la valeur doit être considérable, car sa garde est du jais le plus noir, alors que sa poignée est incrustée de signes runiques en or pur. A chacune des extrémités de l'autel brûle un cierge noir. Et sur l'un de ses côtés, vous pouvez apercevoir une voûte sombre. Allez-vous :

Vous diriger vers cette voûte ? Rendez-vous au [225](#) Vous emparer de la Dague ? Rendez-vous au [143](#)

## 97

Vous examinez la poupée d'argile de la Sorcière, et vous frissonnez tellement elle vous semble proche de la vie. En haussant les épaules, vous la jetez dans le feu. Soudain, vous réalisez que la bibliothèque est devenue silencieuse, et vous vous précipitez vers le panneau. La chaise se trouve toujours devant la

table, mais elle est à présent vide, alors que la plume avec laquelle écrivait le Nain vole lentement vers le sol. Avec prudence, vous pénétrez dans la bibliothèque, jetant des regards inquiets autour de vous. Mais, après avoir soigneusement examiné les étagères pour voir si elles ne recelaient aucune cachette et soulevé toutes les tapisseries, vous en venez à la conclusion que le Nain s'est bel et bien volatilisé. Vous en profitez pour vous approcher de la table et, avec curiosité, vous vous penchez sur le grand livre qui y est ouvert. Rendez-vous au [74](#).

## 98

Vous enjambez la fenêtre et vous posez les pieds sur la corniche, sur laquelle vous avancez avec la plus grande prudence, vous cramponnant de vos doigts gelés à toutes les pierres faisant saillie du mur. Après tout, le sol ne se trouve qu'à quelque cent mètres au-dessous de vous ! A votre grand soulagement, vous arrivez bientôt à la hauteur d'une fenêtre, donnant sur une pièce brillamment éclairée. Un énorme chien semble monter la garde devant une porte : de toute évidence, il s'agit de la porte communiquant avec la pièce que vous venez de quitter. Allez-vous essayer d'ouvrir la fenêtre pour pénétrer dans la pièce, en espérant que le chien ne se montrera pas agressif (rendez-vous au [231](#)), ou préférez-vous continuer à progresser le long de la corniche (rendez-vous au [158](#))?

## 99

La décharge vous frappe de plein fouet, et vous ressentez une douleur atroce lorsque les flammes diaboliques brûlent profondément votre chair. Vous perdez 15 points d'**ENDURANCE** et, si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [157](#).

## 100

Alors que vous vous en approchez, les pierres s'envolent pour former un Guerrier de Crystal, dont chacune des mains brandit un cimenterre. Impossible d'échapper au combat.

### GUERRIERDE CRYSTAL ENDURANCE : 12

Lancez deux dés. Si vous faites : de 2 à 6 : vous êtes frappé par l'un des cimenterres, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**; de 7 à 12 : vous portez un coup au Guerrier de Crystal, qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

## 101

Vous souriez en pensant que cela va être un jeu d'enfant d'en finir avec ce petit homme. Cependant, alors que vous avancez vers lui avec assurance, il se jette sur le côté en vous expédiant dans le tibia un rude coup de pied. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [296](#).

## 102

Vous poussez la porte qui s'ouvre sur une volée de marches. Dans une grande salle, située légèrement en contrebas de l'endroit où vous vous tenez, une assemblée de Goules est assise autour d'une vaste table couverte de mets à l'aspect pour le moins étrange. Non loin de vous se trouve une pancarte, sur laquelle vous pouvez lire : « Plat du jour : servantes accommodées à la sauce dragon. » A votre arrivée, les Goules ont interrompu leurs bruyantes conversations. Mais l'une d'elles hurle bientôt à votre attention : « Bienvenu à notre fête, Étranger. Plus on est de fous, plus l'on s'amuse ! » Mais une autre ajoute d'un ton goguenard : « Bienvenu, invité... ou mets de qualité ! » Ce qui provoque parmi toute l'assemblée l'hilarité la plus vive. Si vous acceptez leur invitation, vous descendez les marches, et rendez-vous

au [57](#). Mais personne ne vous en voudra de vous éloigner de ce lieu mal famé. Rendez-vous dans ce cas au [115](#).

### 103

Le dernier des Trolls se bat avec la force du désespoir.

Lancez deux dés. Si vous faites : de 2 à 5 : il vous blesse, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous lui portez un coup qui lui fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [120](#).

### 104

En proie à la plus grande terreur, vous vous précipitez à travers la cour. Et soudain, vous apercevez la porte ouverte d'une crypte. Sans la moindre hésitation, vous la franchissez, et vous dévalez quelques marches pendant que vous l'entendez se refermer dans un bruit caverneux. Dans l'obscurité, vous remontez les marches en tâtonnant et, en bandant tous vos muscles, vous essayez de faire pivoter la porte de pierre. En vain. Derrière vous, vous entendez de longs gémissements qui vous font tourner la tête. Le caveau est maintenant nimbé d'une lueur verdâtre dans laquelle se profile une cohorte de fantômes qui se dirige vers vous. Il vous est impossible de vous échapper de ce lieu sinistre, mais ne craignez rien. Ces fantômes ne demandent qu'une chose : que vous vous joigniez à eux. Même si vous avez échoué dans votre mission...

### 105

Vous pénétrez dans un petit laboratoire. De curieux appareils encombrant les tables qui s'y dressent, ainsi qu'une quantité de récipients en verre dans lesquels bouillonnent joyeusement des liquides de multiples couleurs. De l'un d'eux s'échappe une légère mousse brunâtre qui semble vouloir se diriger vers vous !

Intrigué, vous vous avancez pour examiner ces liquides de plus près. Seuls, trois des récipients possèdent une étiquette. Sur l'une, vous pouvez lire : « Rats : Antidote. » Sur une autre : « Élixir Aérien. » Et, sur la troisième : « Potion du Diable. » La petite souris apprivoisée qui se promène dans le laboratoire n'a rien à voir avec les monstres qui pourraient vous obliger à utiliser l'Antidote. Mais néanmoins, si vous jugez prudent d'emporter un peu de ce liquide avec vous, vous pouvez en remplir une fiole. Maintenant, vous pouvez goûter à l'Élixir Aérien (rendez-vous au [253](#)), ou à la Potion du Diable (rendez-vous au [17](#)). Mais si ces mixtures ne vous inspirent pas confiance, vous pouvez également quitter le laboratoire, et poursuivre votre chemin en direction de l'est. Rendez-vous dans ce cas au [34](#).

### 106

La Porte de Bois se referme derrière vous dans un bruit sourd, et vous vous retrouvez dans un long corridor éclairé par des torches plantées dans des porte-flambeau fixés aux murs. De part et d'autre de ce couloir se dressent des armures, tenant chacune une hallebarde dans son gantelet droit. Si vous souhaitez vous aventurer plus avant dans ce corridor, rendez-vous au [16](#). Mais peut-être possédez-vous un objet qui pourrait vous être utile (rendez-vous au [54](#))?

### 107

La voix se fait de nouveau entendre alors que vous vous éloignez. Cependant, vous n'y prêtez pas attention et, bientôt, vous arrivez au bout du couloir. Rendez-vous au [59](#).

### 108

Vous introduisez la clé dans la serrure rouillée, et vous la tournez. A votre grande surprise, un déclic se fait entendre et la porte s'ouvre. Rendez-vous au [260](#).

## 109

Alors que vous vous faufilez entre les statues, la première chose que vous remarquez — et peut-être la dernière d'ailleurs — sont deux yeux rouges luisant dans l'obscurité. L'inquiétude vous gagne et l'idée vous vient de faire demi-tour. Mais vos pieds ne vous obéissent plus : ils semblent à présent peser des tonnes. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous constatez que votre armure et votre corps sont maintenant de couleur grise. Vous êtes en train de vous transformer en un bloc de pierre. Jetez vite deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [283](#).

## 110

Maintenant les fantômes vous entourent. Et leurs gémissements se font de plus en plus profonds. Parmi eux, vous reconnaissez la jeune femme aux cheveux noirs à qui vous avez offert l'anneau. Et votre désespoir ne fait que s'amplifier lorsque vous la voyez éclater de rire en rejetant sa tête en arrière. Des doigts de glace se referment sur vos poignets et vous sentez que l'on vous entraîne vers le puits. Inutile d'en dire plus. Votre aventure se termine ici.

## 111

L'Ogre est étendu à terre, baignant dans une mare de sang vert. Vous enjambez son corps et, machinalement, vous redressez la table qui était tombée au cours du combat. Non loin de la porte, vous découvrez une pelote de fil, et également le fémur humain à moitié rongé que l'Ogre a laissé échapper dans sa chute. De plus, en examinant de plus près le corps du monstre, vous remarquez qu'il porte autour du cou une chaîne à laquelle est accrochée une clé de cuivre. Si vous désirez emporter l'un ou l'autre de ces objets, n'oubliez pas de modifier en conséquence votre Feuille d'Aventure. Si vous avez pris la pelote de fil, rendez-vous au [174](#). Sinon, rendez-vous au [261](#).





### 112

Vous mettez quelque temps à retrouver vos esprits et vous vous précipitez vers la jeune femme, l'épée à la main. Un geste vous suffit pour la traverser de part en part. Son corps s'évanouit alors dans l'air dans un long gémissement. Vous vous tournez vers la porte en fer. Rendez-vous au [267](#).

### 113

C'est avec une grande satisfaction que vous constatez que l'œuf est très lourd. Car c'est en fait une énorme pépite d'or que vous tenez entre vos mains ! Cependant, son poids est tel que, si vous voulez l'emporter avec vous, il faudra vous séparer de *tous* les objets qui se trouvent actuellement dans votre sac. Si tel est votre choix, modifiez en conséquence votre Feuille d'Aventure, et retranchez également 1 point de votre total d'**HABILETÉ**. A votre avis, il vous sera facile d'échanger cet œuf contre 1.000 Pièces d'Or, si toutefois vous parvenez à sortir vivant de ce château ! Rendez-vous au [286](#).

### 114

L'Orque tombe dans l'égout, dans lequel il disparaît rapidement. Quelques bulles viennent seulement crever la surface, puis tout redevient calme. En fouillant la cave, vous découvrez une miche de pain noir et un morceau de fromage posés sur un tabouret. Comme vous êtes tenaillé par la faim, vous approchez, non sans une moue de dégoût, le fromage de votre bouche et vous le goûtez du bout des dents. A votre grande surprise, il se révèle tout à fait excellent, et vous n'en faites qu'une bouchée. Ce

maigre, mais néanmoins très agréable repas, vous fait gagner 6 points d'**ENDURANCE**. Il est temps maintenant de quitter ce lieu humide. Vous gravissez donc les marches glissantes de l'escalier qui débouche sur un corridor pauvrement éclairé que vous prenez sur la gauche. Rendez-vous au [153](#).

## 115

Vous refermez la porte et vous regagnez la bibliothèque. Quel escalier allez-vous prendre maintenant ? Vous pouvez choisir celui du milieu (rendez-vous au [205](#)), ou celui de droite (rendez-vous au [256](#)).



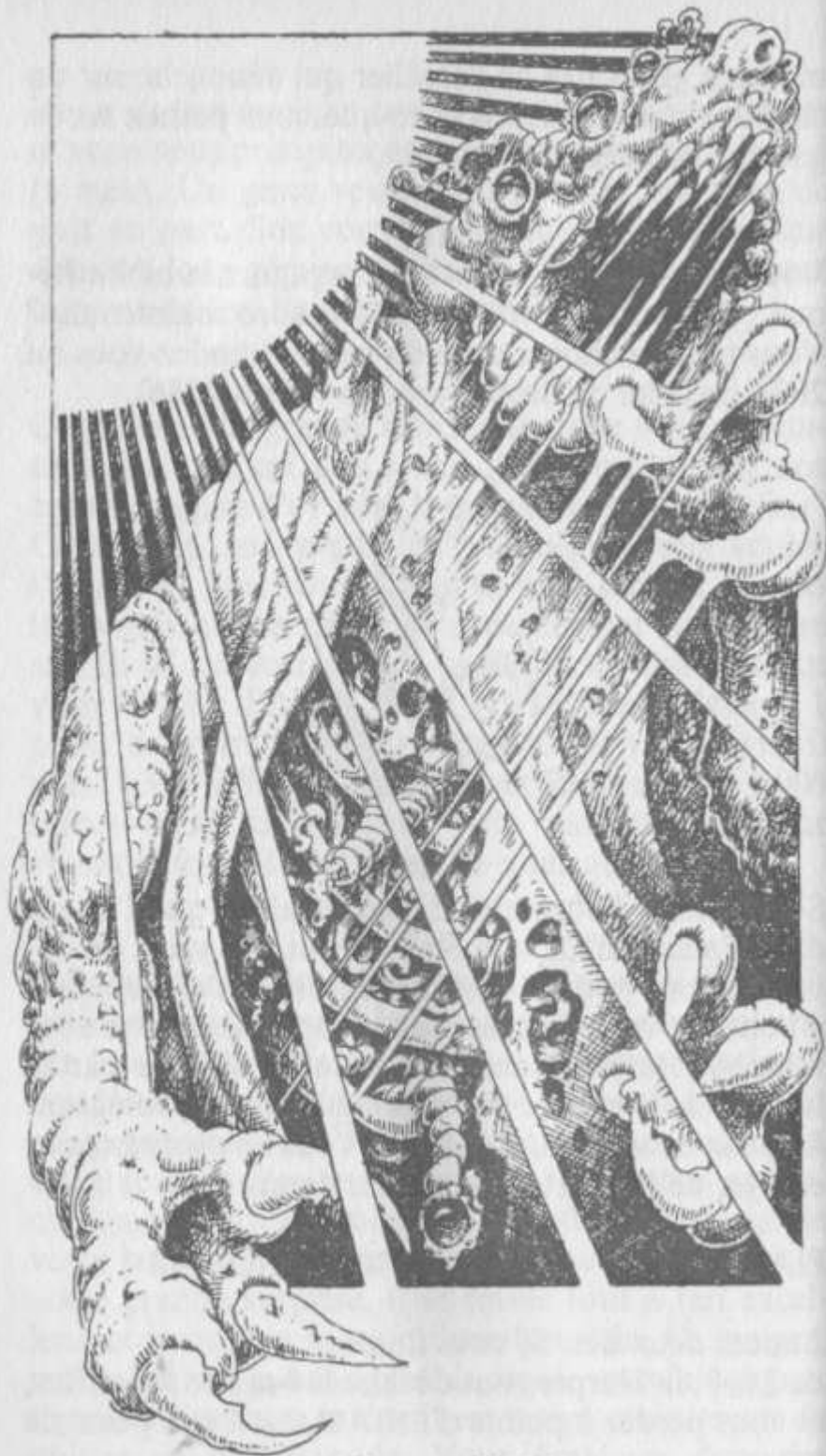
## 116

Subitement, l'obscurité disparaît alors que l'image d'un Faucon d'Or se forme devant vos yeux. Maintenant vous pouvez voir la créature qui se tient face à vous : et vous frémissez en reconnaissant une abominable Harpie. Sans aucun doute éblouie par la lumière, elle pousse des cris aigus, en se protégeant les yeux de ses mains griffues. Vous en profitez pour essayer de lui porter le premier coup.

**HARPIE ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés.

Si vous faites : de 2 à 4 : la Harpie vous déchire le bras de ses griffes, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **PSI** ;



116 *L'abominable Harpie.*

5 ou 6 : la créature vous assène un coup violent qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE; de 7 à 12 : vous frappez la Harpie du plus fort que vous le pouvez, ce qui lui fait perdre 4 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [209](#).

### 117

Le sol se dérobe sous vos pieds car, en manœuvrant le levier, le vieil homme a ouvert une trappe dans laquelle vous êtes précipité. Et vous vous fracassez les os, lorsqu'enfin vous atteignez le sol, quelque deux cents mètres plus bas. Votre aventure se termine ici.

### 118

Le Guerrier de Bronze saisit le levier et, d'un coup sec, il le tire. Le bloc de pierre jaillit alors dans sa direction, et le fracasse contre le mur dans un crissement de métal. Bien que vous soyez triste d'avoir perdu un tel ami, il vous faut néanmoins poursuivre votre mission. Et vous vous engagez sans hésiter dans le couloir qui était obstrué par le bloc de pierre. Rendez-vous au [88](#).

### 119

Votre chute semble ne pas devoir se terminer, et le rire démoniaque d'Arkayn, le Seigneur de l'Ombre, résonne et s'amplifie contre les parois du puits. Soudain, un affreux fracas d'os brisés se fait entendre. Mais quant à vous, heureusement, vous ne l'avez pas entendu. Car ce sont vos propres os qui viennent de se disloquer ainsi au fond du puits. Votre aventure se termine ici.

## 120

Vous découvrez 12 Pièces d'Or ainsi qu'une pierre ronde percée de deux trous de diamètres inégaux dans les affaires des Trolls. Cette pierre est en fait la boule d'un bilboquet troll. Vous pouvez emporter les Pièces ou la Boule, si vous le désirez, et reprendre l'Or que vous avez laissé dans la boîte en bois avant de vous engager sur le pont (si toutefois vous aviez réglé le péage). Vous atteignez l'extrémité du pont et vous vous mettez en marche vers le Pic qui se dresse à quelque distance, non sans regretter l'absence de votre fidèle cheval. Bientôt, vous arrivez dans une zone marécageuse, et vous vous arrêtez pour trouver un chemin qui pourrait vous permettre de traverser sans danger cette étendue fangeuse. Rendez-vous au [69](#).

## 121

Soudain, vous apercevez devant vous une lueur qui clignote dans la brume, et c'est avec soulagement que vous comprenez que vous allez enfin sortir de ce maudit marécage. En effet, vous ne tardez pas à fouler un sol ferme et, peu de temps après, vous arrivez devant la porte d'une auberge. Sans aucun doute, c'est de ce lieu que provenait la lumière, car la façade du bâtiment est brillamment illuminée par des torches qui sont plantées dans de longs porte-flambeau fichés en terre. Au-dessus de votre tête, une enseigne se balance en grinçant. En déchiffrant l'inscription qui y est portée, vous apprenez que vous vous trouvez « Au repos du Chevalier ». Dans un coin sombre, il vous semble apercevoir la silhouette d'un corps étendu à terre : s'agit-il d'un homme ivre ou d'un cadavre ? Vous jugez plus prudent de ne pas apporter de réponse à cette question ! De l'auberge vous parviennent des éclats de rires grossiers. Vous doutant que l'endroit est mal famé, allez-vous poursuivre votre route vers la Citadelle (rendez-vous au [78](#)), ou préférez-vous néanmoins pousser la porte de l'auberge (rendez-vous au [47](#)) ?

## 122

D'un coup sec de votre arme, vous tranchez la tête du monstre. Puis, la saisissant, vous la plantez au bout de votre épée, en prenant garde de ne pas croiser son regard. Vous êtes maintenant désarmé, mais la prochaine créature que vous rencontrerez sera *instantanément* changée en pierre dès qu'elle verra cette tête. Rendez-vous au [206](#).

## 123

A vos pieds, le Loup-Garou reprend peu à peu son apparence humaine, alors que son sang s'écoule lentement dans l'herbe. Vous pouvez emporter sa cruche de vin, si vous le désirez. Ce liquide ôtera la raison à qui en boira, mis à part les loups-garous et autres humains pouvant se transformer en monstre. Rendez-vous au [27](#).

## 124

Le supplice dure pendant plus d'une demi-heure, jusqu'à ce que les Lutins Volants, lassés de leur jeu, déploient leurs petites ailes et s'envolent dans la nuit. En poussant un soupir de soulagement, vous reprenez votre marche dangereuse sur la corniche et, finalement, vous arrivez devant une fenêtre ouverte. Sans hésiter, vous enjambez l'appui de la fenêtre et vous sautez... dans un lit où repose un squelette dont les mâchoires pendantes vous grimacent un sourire ! Dans le même mouvement, vous sautez hors du lit, et vous quittez cette pièce. Rendez-vous au [37](#).

## 125

Si toutefois vous les possédez, vous pouvez choisir dans votre sac l'un des objets suivants :

Une cruche de vin Rendez-vous au [203](#)

Une Boulede bilboquet troll Rendez-vous au [2](#)

Un Médaillon contenant une mèche de cheveux blonds Rendez-vous au [151](#)

### 126

Votre hurlement est de courte durée, car le bloc de pierre vient de vous réduire en une charpie sanguinolente contre la paroi du couloir. Votre aventure vient de se terminer.

### 127

Dans l'incapacité de faire le moindre mouvement, vous voyez le Zombie s'approcher de vous en faisant tournoyer son cimenterre. Votre terreur augmente lorsque vous vous apercevez qu'il est suivi d'un autre Zombie, puis d'un troisième. Vous parvenez, cependant, à porter la main à votre épée. Mais lorsque vous réussissez à la dégainer, il est trop tard, car vous vous écroulez sur le sol, le corps percé de coups. Jamais plus vous ne vous relèverez. Votre aventure se termine ici.

### 128

Vous marchez dans le corridor jusqu'à un petit hall dont les murs sont recouverts de tapisseries moisisées. Une table poussiéreuse se dresse en son milieu, sur laquelle sont disposés des assiettes et des couverts en argent terni. Soudain vous tendez l'oreille en entendant un bruit de pas provenant d'un corridor qui débouche à l'extrémité de ce hall. Sur la pointe des pieds, vous vous précipitez dans ce corridor qui oblique bientôt vers la droite, et vous vous retrouvez face à face avec une monstrueuse créature au corps humain, mais à la tête de lézard, qui vous fixe d'un air peu engageant de ses yeux globuleux. Le monstre est vêtu d'une espèce de casaque de velours blanc brodé de rouge, et d'un pantalon de velours, rouge également. Une fraise blanche qu'il porte autour du cou forme un curieux contraste avec sa peau écailleuse d'une couleur vert sombre. Cette vision de cauchemar brandit un énorme sabre avec lequel elle fait de grands moulinets. « Halte ! vous siffle-t-il. Qui êtes-vous ? Savez-vous le mot de passe ? » Si vous souhaitez dégainer votre arme pour



128 *Le monstre à la tête de lézard brandit un énorme sabre.*



toute réponse, rendez-vous au [179](#). Mais vous pouvez également essayer de le tromper en inventant un mot de passe de votre convenance (rendez-vous au [182](#)).

### 129

Vous êtes heureux de constater que votre armure ne grince plus à présent et c'est sans faire le moindre bruit que vous vous dirigez vers le coin de la caverne où vous avez remarqué la lueur rouge. Un nid de grande taille repose sur le sol, et lorsque son occupant dresse la tête, vous ne pouvez vous empêcher de faire un bond en arrière. En effet, un petit Dragon tend maintenant son cou dans votre direction, et en le voyant prendre une profonde inspiration, vous n'avez aucun doute quant à ses intentions. Vous pouvez prendre la Fuite, si vous le désirez. Dans ce cas, ne lancez pas les dés comme à l'habitude, mais rendez-vous directement au [299](#). Si vous décidez d'attaquer le Dragon, rendez-vous au [262](#).

### 130

Le portail est verrouillé. Possédez-vous le parchemin du squelette cavalier ? Si oui, rendez-vous au [140](#). Sinon, il vous faut frapper à ce portail (rendez-vous au [240](#)).

### 131

La pièce dans laquelle vous pénétrez est plongée dans une demi-obscurité, et la première chose que vous y remarquez est un jeune homme, enchaîné à un mur. Il semble dans un triste état, et vous vous apprêtez à lui offrir votre aide lorsqu'il sursaute en remarquant les cornes du Minotaure glissées dans votre ceinture. « Ça alors ! s'exclame-t-il. Vous avez réussi à le tuer... » Aussitôt, il se débarrasse de ses chaînes et disparaît dans l'obscurité. Abasourdi par son comportement, vous vous précipitez à sa suite. Rendez-vous au [75](#).

## 132

Vous revenez vite de votre frayeur, alors que le spectre se balance doucement devant vous en gémissant sourdement. Constatant qu'il n'a rien, en fait, de redoutable, vous vous approchez de lui, et c'est d'une voix presque imperceptible qu'il s'adresse à vous : « Je suis le fantôme de sir Sylvestus, un noble chevalier de Lalassa. J'ai échoué dans ma tentative de m'attaquer au Seigneur de l'Ombre qui m'a tué et m'a enterré dans ce lieu sinistre. Écoutez attentivement ce que je vais vous dire, car je ne peux rester longtemps en votre compagnie. Il y a deux chemins qui mènent au donjon et vous les trouverez après avoir franchi cette porte. » Et il vous indique la porte recouverte de lierre que vous avez déjà remarquée. « Suivez la direction de l'est, et surtout, quoi qu'il vous arrive, ne prenez surtout pas la pelote de fil de l'Ogre que vous allez rencontrer : c'est un piège ! En revanche, si vous pénétrez dans un laboratoire d'alchimiste, n'hésitez pas à boire le contenu d'un récipient contenant de l'Élixir Aérien. Il est tout à fait indispensable que vous absorbiez cette potion pour mener à bien votre mission. Enfin, un autre fantôme hante les corridors au-delà de la galerie aux portraits. Ecoutez ses conseils, comme vous écoutez les miens, et alors, une nouvelle ère de prospérité régnera sur le pays ! » Pendant qu'il parlait, vous avez observé le fantôme avec attention, car vous aviez eu l'occasion de rencontrer sir Sylvestus de son vivant : un être mélancolique et peu enclin à tenir de longs discours, bien différent de l'entité vous faisant maintenant face. Allez-vous prendre le risque de l'offenser en cherchant à savoir d'une manière ou d'une autre s'il vous a dit la vérité (rendez-vous au [288](#)) ou, pensant que vous êtes trop méfiant, allez-vous vous satisfaire de ce qu'il vient de vous révéler (rendez-vous au [242](#)) ?

## 133

Vous évitez le filet de justesse et, tournant sur vous-même, vous vous retrouvez face à face avec le jeune homme que vous avez vu s'enfuir peu auparavant. Il saute vers vous en brandissant un poignard.

## JEUNE HOMME ENDURANCE : 9

Lancez deux dés. Si vous faites :

de 2 à 5 : le poignard vous blesse, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE;

de 6 à 12 : vous blessez le jeune homme qui perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).

### 134

Vous êtes entraîné par ce déluge d'immondices, mais vous parvenez néanmoins à vous agripper à la paroi du tunnel. Vous vous débarrassez de tous les détritrus qui se sont accrochés à vous et, en grimaçant, vous reprenez votre progression dans l'égout, jusqu'à atteindre finalement une petite cave pauvrement éclairée, dans laquelle se trouve un Orque occupé à remplir un baquet d'épluchures de légumes entassées dans un coin. Il vous tourne le dos, et vous aurez le bénéfice de la surprise dans le combat que vous allez lui livrer. Rendez-vous au [48](#).

### 135

En tremblant, vous débouchez la fiole contenant l'Antidote, et vous en avalez d'un trait son contenu. Au bout de quelque temps, le rythme de votre cœur se ralentit, et c'est en poussant un soupir de soulagement que vous essayez votre front ruisselant de sueur. Les jambes encore faibles, vous vous remettez en chemin. Rendez-vous au [91](#).

## 136

Vous vous retrouvez dans une vaste caverne au plafond de laquelle pendent des stalactites géantes. A l'Une de ses extrémités, vous apercevez une lueur qui rougeoie de temps à autre, et la chaleur qui règne dans ce lieu vous fait bientôt transpirer abondamment. Si vous avez enduit les jointures de votre armure de cire dans la pièce que vous venez de quitter, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [142](#).

## 137

Non sans un effort intense, vous parvenez à quitter du regard les deux yeux rouges qui vous fixent, et aussitôt le phénomène de pétrification disparaît. Vous savez maintenant que la créature qui vous fait face est un Basilic et qu'il vous faut impérativement éviter de le regarder. Aussi, c'est presque à l'aveuglette que vous bondissez sur lui.

### **ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : par le plus grand des hasards, vous croisez le regard du Basilic qui se reflète sur une pièce de votre armure. Impossible, cette fois, d'échapper à la malédiction : vous voilà immédiatement transformé en une statue de pierre, et votre aventure se termine ici ; de 3 à 6 : le Basilic vous donne un violent coup de son bec grossier. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

7 : vous avez certes porté un coup de votre épée au Basilic qui lui fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**, mais un aspic a surgi de l'un de ses flancs, et vous plante ses crocs venimeux dans le poignet. Ce qui vous affaiblit à un point tel que, s'il vous mord une seconde fois, vous mourrez sur-le-champ ! de 8 à 12 : vous blessez le Basilic qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

### **BASILIC**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [183](#).

## 138

Vous êtes tout à fait satisfait de l'imitation que vous faites de la voix de l'Homme Lézard ! « Voilà, voilà, s'ai fait ausssi vite que se l'ai pu ! » Vous saisissez alors la petite bouteille qui contient l'encre et vous pénétrez dans l'alcôve. Là, vous vous trouvez en présence d'un vieillard vêtu d'une longue robe à la propreté douteuse, qui est en train de tracer des signes sur un parchemin à l'aide d'une longue plume d'oie. Tout en écrivant, il dodeline de la tête en bougonnant, comme s'il était dans la plus grande exaspération. Sans dire un mot, vous vous approchez de la table devant laquelle il est assis, en espérant qu'il ne lèvera pas la tête. Mais alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui, votre ombre se projette sur le bureau. Il vous regarde en sursautant, en même temps que son bras se tend vers un levier qui se dresse à portée de sa main. Vous n'avez pas d'autre possibilité que de vous ruer sur lui, car vous n'avez *qu'une* chance de l'empêcher d'actionner ce levier.

Lancez un dé. Si vous obtenez : 1 ou 2 : il tire le levier avant même que vous n'ayez pu lui porter le moindre coup. Rendez-vous au [117](#) ; de 3 à 6 : félicitations ! Vous avez réagi avec la rapidité qui convenait. Rendez-vous au [152](#).

## 139

Une lueur dorée vous enveloppe soudain, alors qu'un puissant bec saisit le bas de votre manteau. Tout d'abord, vous sentez que votre chute se ralentit. Puis, il vous semble flotter dans l'air. Enfin, vous constatez que vous vous élevez lentement dans le puits. Le Faucon d'Or finit par vous déposer sur l'autre bord du puits, et le battement de ses ailes disperse la brume environnante. Arkayn, quant à lui, s'éloigne, pensant que vous vous êtes fracassé les os au fond du gouffre. Cependant, la brume qui vole dans la salle l'alerte, et il se retourne d'un bloc. En vous voyant, la surprise qui se lit sur son visage fait vite place à une expression de haine qui déforme ses traits. Et d'un large

mouvement, il fait siffler sa faux dans l'air, alors que le Faucon s'évanouit dans un nuage d'or, sa mission terminée.

## LE SEIGNEUR DE L'OMBRE **ENDURANCE** : 18

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 : la faux vous effleure seulement. Mais ce faisant, elle vous ensorcelle et vous tombez sur le soi, paralysé à tout jamais ;

3 ou 4 : la faux vous heurte si violemment qu'elle transperce votre armure et vous blesse profondément. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**;

de 5 à 7 : votre armure, bien que transpercée par la faux, vous protège. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 10 : vous portez un coup à Arkayn qui perd 3 points d'**ENDURANCE**;

11 ou 12 : rassemblant toutes vos forces, vous abattez votre épée sur le Seigneur de l'Ombre qui perd 6 points d'**ENDURANCE**.

Après deux assauts, rendez-vous au [298](#).

## 140

Vous déchiffrez les caractères runiques qui sont inscrits sur le parchemin, et le portail de chêne commence à s'ouvrir lentement dans un effroyable grincement. Le parchemin disparaît alors d'entre vos mains, mais il vous a permis de pénétrer dans la cour d'entrée de la Citadelle de l'Ombre. Rendez-vous au [244](#)

## 141

La respiration de l'Ogre se transforme en un sifflement aigu lorsque votre épée s'enfonce dans son corps. Cependant, bien qu'il ait reçu une mauvaise blessure, il s'avance vers vous, son visage crispé de rage.

## OGRE ENDURANCE : 6

Lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 5 : l'Ogre vous porte un coup, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous blessez l'Ogre qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous pouvez prendre la Fuite en revenant sur vos pas. Dans ce cas, jetez deux dés comme à l'habitude, et rendez-vous au 128. Si vous décidez de mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

## 142

Impossible de ne pas vous entendre dès que vous faites le moindre pas ! Une longue flamme rouge jaillit soudain de l'obscurité. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous vous jetez de côté et vous ne sentez que la chaleur du feu contre votre visage. Sinon, vous êtes cruellement brûlé, et vous perdez 8 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous voyez apparaître devant vous un petit Dragon. Il s'était sans aucun doute assoupi dans son nid, mais les grincements de votre armure l'ont tiré de son sommeil, ce qui l'a rendu — à ce que vous pouvez constater — de fort méchante humeur ! Si vous portez la tête du Basilic avec vous, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [262](#).

## 143

Vous tendez la main vers la Dague pour vous en saisir mais, à ce moment, la lumière émise par les bougies devient telle qu'elle illumine la chapelle jusque dans ses moindres recoins d'une lueur sépulcrale, en même temps que résonne un ricanement qui vous glace le sang. Et votre main semble attirée par une force magnétique. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [175](#).

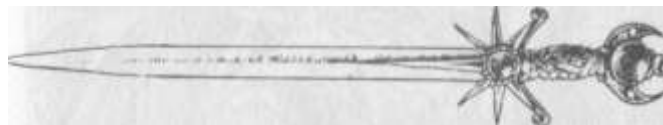
Le filet vous enveloppe, et vous vous trouvez brutalement aussi empêtré qu'une mouche prise dans une toile d'araignée. Le jeune homme que vous aviez vu s'enfuir précédemment, saute alors devant vous sur le sol en poussant des gloussements de joie. Il a un poignard en main, et vous allez devoir le combattre comme vous le pourrez !

### JEUNE HOMME **ENDURANCE** : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : les mailles du filet vous mettent dans une impuissance telle, que vous ne pouvez même pas dégainer votre épée. Et c'est en prenant tout son temps que votre adversaire vous plonge son poignard en plein cœur ;

de 3 à 6 : vous parvenez à dégainer votre épée. Mais vous n'avez pas été suffisamment rapide cependant pour empêcher le jeune homme de vous blesser de son arme. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**; de 7 à 12 : conservant votre sang-froid, vous écartez les mailles du filet, tout en tirant votre épée. Et le coup que vous portez à votre adversaire lui fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**.

Comme vous êtes pris dans ce maudit filet, il vous est impossible de prendre la Fuite. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [60](#).





## 145

A l'aide de votre épée, vous essayez de couper les branches.

### QUATRE BRANCHES ETRANGLEUSES

Jetez deux dés. Si vous faites : de 2 à 4 : les branches s'enroulent autour de vous et le souffle vous manque à un point tel que vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**; de 5 à 7 : une seule branche s'enroule autour de votre cou, mais avec une telle vigueur que vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**; de 8 à 10 : vous coupez l'une des branches ; 11 ou 12 : vous parvenez à coupez deux branches.

Vous pouvez sauter de l'arbre, si vous le désirez. Dans ce cas, rendez-vous au [49](#). Mais si vous préférez essayer de couper les quatre branches, et si vous y parvenez, rendez-vous au [81](#).

## 146

En un éclair, vous réalisez que votre seule chance de vous sortir de ce mauvais pas est de vous enfuir du plus vite que vous le pouvez. Cependant, au moment où vous alliez franchir la porte, vous apercevez un autre levier, et vous le tirez sans hésiter un instant. Le bloc de pierre, propulsé par une force invisible, vient alors s'écraser contre le mur à l'emplacement exact où se trouvait le premier levier. Sans chercher à comprendre, vous bondissez dans le couloir qui était obstrué par la masse de pierre. Rendez-vous au [88](#).

## 147

Vous tirez le levier et, aussitôt, une trappe s'ouvre sous les pieds de l'Homme Léopard, qui y disparaît en poussant un sifflement piteux. Vous profitez de ce que le monstre ne soit plus là pour fouiller la pièce, mais vous vous rendez vite compte qu'elle ne renferme rien de bien intéressant. Aussi, sautant pardessus la trappe ouverte, vous franchissez la porte, et vous poursuivez votre chemin dans le corridor. Rendez-vous au [59](#).

## 148

L'escalier vous mène à un couloir sombre, et vous tendez votre torche qui éclaire ses murs suintant d'eau et portant de profondes entailles horizontales, comme si des griffes les avaient lacérés. C'est avec une certaine inquiétude que vous vous demandez si vous avez bien fait de vous aventurer dans ce passage. Vous êtes prêt à faire demi-tour lorsque vos sens vous alertent d'une présence. Et, en effet, surgissant de l'obscurité, vous voyez un être difforme s'approcher de vous. Instinctivement, vous mettez la main sur la garde de votre épée, mais les lèvres de la créature se retroussent alors dans un sourire pincé : «Puis-je prendre votre manteau, monsieur? On vous attend. » Vous pouvez lui tendre votre manteau et la suivre vers une porte située sur la gauche que vous distinguez maintenant (rendez-vous au [247](#)). Mais vous pouvez également refuser (rendez-vous au [216](#)).

## 149

Vous vous avancez jusqu'au bord du bassin. Deux gargouilles de pierre, la gueule grande ouverte, crachent deux jets d'eau. Entre elles, et dans une petite niche, vous apercevez une paire de bottes d'Elfe. Si vous voulez vous en saisir, il vous faudra mettre les pieds dans l'eau. Rendez-vous alors au [42](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte, rendez-vous, dans ce cas, au [56](#).

## 150

Vous prenez le corridor sur la gauche, et vous le suivez jusqu'à ce que vous arriviez devant un bloc de pierre qui l'obstrue entièrement. Sur votre gauche se trouve un levier, et sur votre droite, s'ouvre une porte. Si vous en croyez les traces que vous remarquez sur le sol, il doit être tout à fait possible de faire bouger le bloc de pierre. Cependant, ces traces se dirigent *vers* le levier ! Allez-vous néanmoins essayer de l'actionner (rendez-vous au [259](#)) ou préférez-vous coller votre oreille à la porte (rendez-vous au [195](#))?



149 *Entre deux gargouilles de pierre, vous apercevez une paire de bottes d'Elfe.*

## 151

Vous ouvrez le médaillon et, à peine la jeune femme a-t-elle vu la mèche de cheveux, qu'elle bondit du divan en poussant des cris perçants. Avec effroi, vous remarquez alors que ses dents sont en fait de redoutables crocs, et que ses doigts se terminent par des griffes acérées. Avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, elle atterrit à vos pieds, et se réduit instantanément en un tas de poussière tremblotante. Totalement abasourdi, vous mettez quelque temps à retrouver vos esprits et, dans l'incapacité de comprendre le phénomène dont vous avez été le témoin, vous jetez un rapide regard autour de vous. Sur une étagère est posée une Dague. Machinalement, vous vous en saisissez. Avec surprise, vous constatez qu'elle est d'une extrême légèreté, et vous prenez un grand plaisir à la manipuler et à la faire sauter dans votre main. Mais alors que, par jeu, vous visiez un fauteuil, la Dague s'échappe de votre main et va se planter en sifflant, dans son dossier ! Il y a longtemps que vous avez entendu parler des Dagues Volantes, mais jamais, vous n'aviez eu l'occasion d'en découvrir une. En souriant de plaisir, vous vous dirigez vers le fauteuil d'où vous tirez l'arme magique pour la ranger dans votre sac. Vous franchissez alors la porte où un couloir vous mène dans un autre vestibule. Rendez-vous au [65](#).

## 152

Au moment où il allait tirer le levier, vous lui portez un violent coup d'épée. Rendez-vous au [70](#).

## 153

De nombreux tunnels débouchent dans ce corridor, mais vous n'y prêtez aucune attention et, bientôt, après être passé sous une voûte, vous pénétrez dans une petite pièce. Face à vous se trouve une porte en bois. Par une fenêtre, vous pouvez apercevoir les premières rafales d'une tempête de neige. Vous vous approchez de la porte en essayant de faire le moins de bruit possible et, vous penchant, vous collez votre œil à la serrure. L'œil rouge que vous

découvrez alors de l'autre côté de la porte vous fait reculer précipitamment. Dans le même temps, un choc ébranle la porte, suivi par un sourd grondement. De toute évidence, un molosse se tient dans l'autre pièce ! Vous pouvez ouvrir la porte en espérant que le chien se montrera amical (rendez-vous au [192](#)). Mais si vous préférez ouvrir la fenêtre et vous engager sur l'étroite corniche que vous avez remarquée, rendez-vous au [98](#).

## 154

Maudissant la lueur bleue qui semble à moitié l'aveugler, Arkayn fait tournoyer sa faux au-dessus de sa tête, et soudain, dans un claquement sec, un éclair noir jaillit de sa lame ! Vous n'avez qu'une seconde pour essayer de l'éviter. Jetez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [272](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

## 155

Vous accourez vers le Guerrier de Bronze pour lui venir en aide, mettant en pièces quelques Zombies au passage. Mais vous avez beau combattre avec la vaillance du Chevalier de Lalassa que vous êtes, vos adversaires sont trop nombreux pour vous. Et c'est après vous être farouchement défendu, que vous vous écroulez sur le sol, percé de mille blessures. Votre mission s'achève ici.

## 156

Vous reprenez conscience une ou deux heures plus tard, encore agité par la fièvre. Mais cependant, vous vous sentez suffisamment fort pour continuer votre chemin. Retranchez 2 points de votre total d'**HABILETÉ**, et rendez-vous au [91](#).

## 157

Vous portez vos mains sur votre poitrine douloureuse. Devant vous, le Seigneur de l'Ombre vous apparaît comme noyé dans le brouillard, et vous titubez en essayant de garder votre équilibre. Vous frémissez en le voyant se diriger vers vous, sa faux traçant

de redoutables cercles au-dessus de sa tête. Et c'est avec la dernière énergie que vous parvenez à brandir votre épée.

**LE SEIGNEUR DE L'OMBRE ENDURANCE:** 18 (moins les points éventuellement perdus auparavant).

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : Arkayn vous porte un coup de faux qui transperce votre armure, et vous blesse profondément. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**; de 5 à 7 : la faux transperce votre armure, mais vous n'êtes blessé que légèrement. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : malgré votre faiblesse, vous portez un coup d'épée au Seigneur de l'Ombre qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

## 158

Le vent redouble de violence mais, entre deux rafales, il vous semble entendre des sortes de pépiements provenant du toit du Donjon ! Intrigué, vous levez les yeux, et vous manquez perdre l'équilibre en voyant des dizaines de Lutins Volants fondre sur vous, leur baguette de glace pointée sur vos doigts. Vous vous cramponnez du mieux que vous le pouvez, tandis que les petits êtres machiavéliques vous piquent de leur baguette. Votre corps est bientôt parcouru d'intolérables picotements, vos doigts glissent et vous êtes sur le point de lâcher prise. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [124](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

## 159

Vous êtes encore sous le coup du combat que vous avez dû livrer à l'Homme Léopard, lorsqu'une voix s'élève d'une alcôve qui s'ouvre dans le corridor, non loin de l'endroit où vous vous trouvez : « Fabien ! Espèce de Léopard paresseux ! Est-ce vous ? Voilà une heure que j'attends mon encre ! Dépêchez-vous ! »

Vous pouvez ne pas prêter attention à cette voix. Rendez-vous, dans ce-cas, au [107](#).

Mais vous pouvez également essayer d'imiter la voix sifflante de l'Homme Léopard, et pénétrer dans l'alcôve (rendez-vous au [226](#)) ou, tout simplement vous ruer dans cette pièce, l'épée à la main (rendez-vous au [3](#)).

### 160

Vous brandissez l'Anneau, et aussitôt une éclatante lueur bleue en jaillit qui bouscule les fantômes contre les murs. Ils poussent d'effroyables cris de lamentation, mais en quelques secondes, ils ne sont plus qu'un peu de fumée qui se disperse lentement. Rendez-vous au [154](#).

### 161

Vous avez beau éperonner votre cheval, le destrier de votre poursuivant est plus rapide. Enfin, voyant qu'il vous est impossible de prendre le meilleur sur lui, vous arrêtez votre monture et vous lui faites faire demi-tour. Rendez-vous au [9](#).

### 162

La lance frappe votre armure sur laquelle elle rebondit. Mais le choc a été si brutal que vous ressentez une forte douleur qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous savez, maintenant, ce qu'il faut faire pour éviter d'autres mésaventures de ce genre ! Aussi, c'est en prenant les plus grandes précautions, que vous progressez dans le corridor, en évitant les hallebardes qui sifflent à vos oreilles à chaque fois que vous passez devant une armure. Rendez-vous au [94](#).

### 163

L'épaule en avant, vous vous précipitez contre la porte. Le choc est rude, et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. La porte est cependant à moitié sortie de ses

gonds, et il ne vous est pas difficile de l'écartier un peu plus pour que vous puissiez vous faufiler dans une salle haute de plafond. Des tapisseries décorent tous les murs, et une épaisse couche de poussière atténue les vives couleurs des tapis qui recouvrent le sol. Il semble que personne n'ait mis les pieds dans ce lieu depuis des années. Au centre de la salle, posé sur un petit tapis, se trouve un coffret de bronze. Et dans le coin le plus éloigné, vous pouvez distinguer une armure de bronze également, décorée de fines ciselures. Allez-vous quitter cette pièce et poursuivre votre chemin dans le corridor (rendez-vous au [150](#)), ou préférez-vous ouvrir le coffret pour voir ce qu'il contient (rendez-vous au [176](#)) ?

## 164

Vous vous rappelez le mot de passe qu'avait prononcé l'Homme Léopard : « Ombre ». Vous le prononcez à votre tour et, d'un geste, le Zombie vous fait signe de passer. En compagnie du Guerrier de Bronze, vous pénétrez alors dans le poste de garde, où se tient une foule de Zombies qui parlent entre eux. Cependant aucun ne semble remarquer votre présence, aucun d'entre eux ne tourne vers vous son visage blafard. De leurs voix monocordes, étouffées comme si elles provenaient d'outre-tombe, ils poursuivent leur conversation. Tout en marchant au milieu de cette sombre assemblée, vous prêtez une oreille attentive à ce qui se raconte. Ici, il est question de l'assassinat des quelques Chevaliers de Lalassa qui sont restés fidèles au roi Valafor. Là, on rit lugubrement en évoquant le régent du royaume — pantin dans les mains du Seigneur de l'Ombre. Ces propos vous révoltent, mais vous parvenez néanmoins à garder votre sang-froid en entendant un autre groupe de Zombies évoquer un sujet qui vous concerne plus immédiatement : en effet, d'après ce que vous comprenez, non loin du poste de garde se trouve une bibliothèque dont le responsable est un Nain du nom de Rumpole. Et apparemment, ce pauvre Rumpole serait la victime d'une Sorcière qui le ferait horriblement souffrir en enfonçant des épingles dans une poupée d'argile qu'elle aurait faite à son image. Mais comme les Zombies changent de conversation, vous décidez qu'il est temps pour vous de quitter



les lieux, et vous revenez vers le corridor. Sans dire un mot, le Guerrier de Bronze se dirige alors vers un levier situé juste à l'entrée du poste, et il le tire vers lui. Un grand bruit se fait entendre, et vous voyez avec stupeur le bloc de pierre pivoter pour venir s'écraser sur le premier levier que vous aviez remarqué tout d'abord, révélant un nouveau corridor sur votre droite. Rendez-vous au [254](#).



## 165

Après avoir fait quelques pas en arrière, il trébuche et s'écroule sur le sol en entraînant avec lui un amoncellement de manteaux et de chapeaux. De la pointe de votre épée vous écartez les vêtements éparpillés pour vous assurer que le majordome est maintenant hors d'état de nuire et, après avoir été rassuré sur ce point, vous vous dirigez vers la porte d'où vous parviennent des éclats de rire, ainsi que le tintement de verres. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [102](#). Mais vous pouvez également regagner la bibliothèque où vous pourrez prendre l'escalier central (rendez-vous au [205](#)), ou l'escalier de droite (rendez-vous au [256](#)).

Vous portez le verre à vos lèvres, et vous buvez un peu du vin qu'il contient. Il vous paraît suffisamment acceptable pour que vous en avaliez une longue gorgée, puis une autre encore, ce qui ne tarde pas à vous mettre dans la plus grande gaîté. Vous vous félicitez de vous trouver en compagnie de tels gentilshommes, et vous êtes si content de vous, que vous ne réagissez même pas lorsque l'un deux, en retroussant ses lèvres sur deux énormes canines, vante avec chaleur l'excellente qualité du sang que vous êtes en train de boire ! Vous réalisez alors, mais hélas bien tardivement, que vous vous trouvez assis depuis plus d'une heure au milieu d'une société de Vampires... Vous comprenez surtout qu'ayant partagé avec eux leur breuvage favori, vous êtes maintenant condamné à errer chaque nuit dans la campagne à la recherche d'innocentes victimes, et cela, pour l'éternité. Votre mission n'est plus qu'un amer souvenir.

Assis devant une table, un Ogre est fort occupé à ronger un os ressemblant à un fémur. A votre arrivée, il lève la tête et vous fixe de ses petits yeux profondément enfoncés dans leurs orbites. « Qu'est-ce que vous voulez ? » grogne-t-il en plongeant son os dans un grand pot de poivre. La seule issue que vous remarquez dans la pièce est une porte. Mais pour l'atteindre, il vous faut contourner la table de l'Ogre. Allez-vous revenir sur vos pas (rendez-vous au [128](#)), vous ruer sur l'Ogre, l'épée à la main (rendez-vous au [193](#)), ou préférez-vous lui offrir du vin de Loup-Garou — si toutefois vous en possédez — (rendez-vous au [40](#)) ?



**167** *Assis devant une table, un Ogre est fort occupé à ronger un os ressemblant à un fémur.*

## 168

Le Guerrier de Bronze bascule en avant et se fracasse sur le sol. En prenant garde de ne pas marcher sur les morceaux de son armure disloquée, vous vous dirigez vers le coffret et, constatant qu'il n'est pas fermé à clé, vous l'ouvrez. A l'intérieur se trouve une petite fiole qui repose sur un coussinet de velours mauve. Elle est pleine d'un liquide de couleur bleue. Sans hésiter, vous portez le flacon à vos lèvres, et vous en avalez le contenu d'un trait. Dans le même temps, vos yeux se sont portés par hasard sur un miroir accroché au mur qui vous fait face et c'est avec la plus grande stupéfaction que vous voyez votre image devenir floue peu à peu, pour disparaître complètement ! Vous vous précipitez vers le miroir, au point de le toucher du bout de votre nez, mais il ne reflète rien : vous êtes devenu invisible ! Malheureusement le phénomène ne dure que quelques secondes, car votre image réapparaît bientôt. De dépit, vous jetez la fiole qui se brise à vos pieds, et vous vous maudissez d'avoir gâché cette potion qui aurait pu vous rendre les plus grands services. Rendez-vous au [150](#).

## 169

Vous vous levez d'un bond, et vous faites quelques pas en arrière, tout en tirant votre épée. L'un des Brigands saute par-dessus la table, et les trois hommes vous entourent maintenant en vous menaçant de leurs redoutables dagues. Vous allez devoir les combattre tous en même temps.

Premier BRIGAND **ENDURANCE** : 6

Deuxième BRIGAND **ENDURANCE** : 9

Troisième BRIGAND **ENDURANCE** : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : pas de chance ! Les trois Brigands vous frappent, et vous perdez 9 points d'**ENDURANCE**;

4 ou 5 : deux de vos adversaires parviennent à vous porter un coup, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

6 ou 7 : vous recevez un coup, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : vous blessez l'un des Brigands (à vous de choisir lequel) qui perd **3** points d'**ENDURANCE**.

Dès que vous vous serez débarrassé de l'un des Brigands, rendez-vous au [251](#).

## 170

Vous brandissez le Bâton de Shambol que vous faites tournoyer au-dessus de votre tête. Aussitôt, dans un grondement de tonnerre, un éclair d'or en jaillit, faisant disparaître le Faucon dans un halo de lumière éblouissante. Cependant, cette lueur ne tarde pas à s'évanouir, et vous écarquillez les yeux en voyant maintenant planer dans les airs un majestueux Faucon d'Or II décrit des cercles autour de vous, vous effleurant de ses ailes en signe d'amitié. Vous vous remémorez alors les paroles de Shambol : « Le Bâton magique a le pouvoir de transformer une créature du Seigneur de l'Ombre en un ami qui vous sera d'une grande fidélité. » Le Faucon d'Or disparaît dans la nuit, mais vous avez la certitude que vous le reverrez au moment où vous aurez besoin de lui. Le Bâton lui aussi a disparu. Modifiez votre Feuille d'Aventure en conséquence, et ajoutez 1 point de **PSI** pour cette rencontre favorable. Maintenant, vous pouvez traverser la cour en direction de la tour. Rendez-vous au [246](#).

Comme vous vous penchez pour libérer le jeune homme, une lueur de joie traverse son regard. Un rapide mouvement lui suffit pour se libérer de ses chaînes et vous les passer autour du cou ! « Ici Minos ! hurle-t-il. Ce crétin t'appartient ! » Vous entendez alors un bruit de piétinement derrière vous et, tournant brusquement la tête, vous voyez la porte de droite qui s'ouvre à la volée, laissant passer une créature dont le corps puissant est celui d'un homme, mais dont la tête est celle d'un taureau. Il se rue vers vous, la gueule écumante, alors que vous essayez de vous dépêtrer des chaînes qui empêchent tout mouvement. Si vous avez en votre possession un fémur, rendez-vous au [44](#). Sinon, rendez-vous au [215](#).

A peine avez-vous ouvert la porte qu'un ronflement rauque parvient à vos oreilles. Prudemment, vous avancez la tête dans l'entrebâillement de la porte. Les ronflements sont ceux d'une Sorcière, aux cheveux blancs qui dort allongée sur un grabat. Contre une cheminée qui se trouve un peu plus loin, à droite, est posé un balai. Face à vous, il y a une fenêtre sous laquelle une table branlante est couverte de papiers et d'objets hétéroclites. A travers les vitres sales de la fenêtre, vous pouvez apercevoir les étoiles qui scintillent dans le ciel d'hiver et, au loin, les sommets des montagnes éclairés par la lune. Si vous décidez de prendre le risque de fouiller cette pièce, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez refermer la porte et poursuivre votre chemin dans le corridor, rendez-vous au [43](#).



172 *Une sorcière aux cheveux blancs dort allongée sur un grabat.*

Vous vous rappelez le mot de passe qu'avait prononcé l'Homme Léopard : « Ombre ». Vous le prononcez à votre tour et, aussitôt, le Zombie vous fait signe de passer, d'un geste de sa main blafarde. Vous pénétrez alors dans un poste de garde, où se tient une foule de Zombies qui parlent entre eux d'un ton monocorde. Vous ne prêtez que peu d'attention aux propos du plus grand nombre, car leur conversation roule surtout sur les plans dressés par le Seigneur de l'Ombre pour asservir le royaume. Et le roi Valafor vous a tout appris sur ce sujet. En revanche, ce que racontent deux Zombies qui sont assis un peu à l'écart attire votre attention. En effet, d'après ce que vous comprenez, non loin du poste de garde se trouve une bibliothèque tenue par un Nain du nom de Rumpole. Et, apparemment, ce pauvre Rumpole serait la victime d'une Sorcière qui le ferait horriblement souffrir en enfonçant des aiguilles dans une petite poupée d'argile qu'elle aurait façonnée à son image ! Ce qui semble mettre les deux Zombies dans la plus grande joie. En frissonnant, vous vous éloignez et vous vous décidez à quitter le poste, lorsque vous remarquez un levier planté dans le sol, dans l'embrasement de la porte. Vous essayez de le tirer vers vous, mais sans doute n'a-t-il pas été manœuvré depuis longtemps, car il ne bouge pas d'un millimètre. Mais peut-être est-il possible de le tirer du corridor ? Rendez-vous au [259](#).

La porte s'ouvre sur un étroit passage aux murs de pierre, orienté vers le nord. Après quelques pas, vous parvenez à un croisement. Trois tunnels s'offrent à vous et, rien ne les distinguant les uns des autres, l'idée vous vient que vous pourriez vous y égarer facilement. Aussi, décidez-vous d'attacher l'extrémité du fil à un petit anneau qui est fixé dans une paroi. Ainsi, en déroulant la pelote, il vous sera toujours possible de revenir sur vos pas. Alors que vous alliez vous remettre en chemin, vous entendez un rugissement provenant, semble-t-il, du tunnel qui vous fait face. Dans quel tunnel allez-vous vous engager :



Le tunnel de gauche ?	Rendez-vous au <a href="#">250</a>
Le tunnel de droite ?	Rendez-vous au <a href="#">185</a>
Le tunnel qui vous faitface ?	Rendez-vous au <a href="#">218</a>

## 175

Sans que vous puissiez y faire quoi que ce soit, votre main se dirige vers le manche de la dague sur lequel vos doigts se referment. Et, avec horreur, vous voyez votre bras agir comme s'il ne vous appartenait plus : d'un geste sec, il se replie vers votre poitrine, et la dague s'enfonce dans votre cœur avec une force incroyable. C'est ainsi que sont sacrifiées les victimes sur l'autel du diable.

## 176

Vos pieds font s'envoler des lourds nuages de poussière, alors que vous vous dirigez vers le coffret, l'épaule encore douloureuse du rude coup que vous avez porté à la porte. Vous tendez les mains vers le coffret mais, à ce moment, il vous semble entendre une espèce de cliquetis qui vous fait arrêter net. Intrigué, vous levez la tête : sortant de l'ombre, le Guerrier de Bronze avance vers l'endroit où vous êtes, sa longue hallebarde pointée sur vous. Il est trop tard pour songer à reculer, et vous devez le combattre.

### GUERRIER DE BRONZE ENDURANCE : 15

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : vous êtes blessé et vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 9 : vous frappez le Guerrier de Bronze de votre épée et il perd 3 points d'**ENDURANCE**. Cependant, vous ressentez au même moment une intense douleur, causée par une décharge d'énergie transmise par votre arme, lorsqu'elle est entrée en



**176** *Le Guerrier de Bronze avance vers l'endroit où vous êtes, sa longue hallebarde pointée sur vous.*

contact avec votre adversaire, ce qui vous coûte 1 point d'**ENDURANCE**;

de 10 à 12 : le Guerrier de Bronze perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous pouvez prendre la Fuite à n'importe quel moment du combat. Rendez-vous, dans ce cas, au [150](#). Mais si vous décidez de mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [168](#).

### 177

Vous vous trouvez au milieu du pont, quand vous voyez, soudain, un Troll à l'allure diabolique apparaître à son extrémité. De toute évidence, il vous barre le chemin. Un ricanement vous fait alors tourner la tête : derrière vous, un deuxième Troll vous coupe toute retraite. Il a détaché la bride de votre cheval qui s'enfuit au grand galop, et il est en train d'ouvrir la boîte dans laquelle vous avez déposé tout votre or. Se saisissant des pièces, il vous déclare d'un air goguenard : « A présent que vous avez payé le péage, plus rien ne vous empêche de vous amuser en compagnie des Trolls... » Rendez-vous au [258](#).

### 178

La silhouette reste parfaitement immobile tandis que vous vous approchez d'elle. Et, pourtant, votre armure grince d'effroyable façon à chacun de vos pas ! Cependant, vous tenez fermement votre épée en main devant vous, prêt à faire face au moindre danger. Maintenant, vous n'êtes plus qu'à un pas de la créature, et vous pouvez même voir par-dessus son épaule le miroir qu'elle tient dans ses mains couvertes par les larges manches de son manteau. Intrigué, vous vous approchez davantage. Avez-vous la tête du Basilic ? Si tel est le cas, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [29](#).

## 179

Bien que ses pattes semblent d'une extrême fragilité, l'Homme Lézard est d'une incroyable agilité.

### HOMME LÉZARD ENDURANCE : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : vous êtes blessé, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous portez un coup à l'Homme Lézard qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

## 180

Vous faites glisser l'Anneau de votre doigt, et vous le posez sur le plateau où vous prenez le Gantelet en échange. Vous le passez à votre main, et vous êtes agréablement surpris en constatant sa légèreté, et la qualité de ses articulations. Mais, soudain, une douleur atroce envahit votre main, comme si elle était traversée par une aiguille de glace. Et, malgré tous vos efforts, il vous est impossible de vous débarrasser de ce maudit Gantelet. En vous voyant vous démener ainsi, la femme éclate d'un ricanement diabolique. Puis, elle s'évanouit dans l'air, et votre Anneau avec elle. Vous portez maintenant un Gantelet de Faiblesse, et il vous sera tout à fait impossible de vous en séparer : dans tous les combats à venir, vous devrez soustraire 1 point au résultat de vos lancers de dés. Et ceci, même lorsque vous affronterez Arkayn, le Seigneur de l'Ombre. En serrant les dents, vous ouvrez, dans un geste de rage, la porte de fer. Rendez-vous au [267](#).

## 181

Bien que ses pattes semblent d'une extrême fragilité, l'Homme Lézard est d'une incroyable agilité.

### HOMME LÉZARD ENDURANCE : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : vous êtes blessé, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous portez un coup à l'Homme Lézard qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [62](#).

## 182

Vous lancez à l'Homme Lézard le premier mot qui vous passe par la tête. Il cligne des yeux d'un air féroce, puis se gratte furieusement la tête comme s'il était dans le plus grand embarras, avant de vous déclarer de sa petite voix sifflante : « Ça alors ! sssepenssais que le mot de passe était sssombreausssourd'hui... sss'ai dû me tromper ! » Et, à votre grand soulagement, d'un signe, il vous laisse le passage. Si vous avez deviné quel était le véritable mot de passe, notez-le sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous au [159](#).

## 183

A vos pieds, le corps du monstre est encore agité de soubresauts. Mais bientôt, il reste parfaitement immobile. A la lumière de votre torche dont la flamme vacille, vous constatez que vous avez eu affaire à une étrange créature hybride au corps de serpent et à la tête de coq. Ses yeux brillent encore d'une sourde lueur rouge semblable à deux morceaux de charbons ardents. Mis à part vous et le Basilic, tout ce que contient la pièce est en pierre, même les toiles d'araignées ! Souhaitez-vous pénétrer sans plus attendre

dans l'autre pièce (rendez-vous au [206](#)), ou préférez-vous essayer d'emporter la tête du monstre avec vous (rendez-vous au [122](#)) ?

## 184

Vous pouvez maintenant aller vers le bar pour parler à l'aubergiste (rendez-vous au [51](#)), ou vous joindre à la partie de dés des trois hommes (rendez-vous au [86](#)). Mais si vous pensez que vous n'apprendrez rien de bien intéressant dans ce lieu, vous pouvez reprendre votre chemin vers la Citadelle de l'Ombre. Rendez-vous, dans ce cas, au [78](#).

## 185

Vous devez vous rendre à l'évidence : vous êtes maintenant complètement égaré dans le labyrinthe !

Pendant une heure encore, vous continuez à marcher au hasard, revenant sans cesse sur vos pas, tournant en rond, tant et si bien que le désespoir vous gagne peu à peu. Soudain, des bruits de reniflement vous font arrêter net. Et, avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre pas en arrière, un Rat Géant surgit d'un tunnel, son monstrueux museau retroussé sur de formidables dents. Impossible d'éviter ce combat.

### **RAT GÉANT ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés, Si vous obtenez :

de 2 à 5 : vous êtes mordu, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous frapper le Rat qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous sortez vainqueur de ce combat en ayant été, cependant, mordu par le Rat Géant, rendez-vous au [297](#). Si vous n'avez pas été mordu, rendez-vous au [91](#).

## 186

La porte est totalement recouverte de lierre et d'une énorme masse d'autres plantes grimpantes. Leur épaisseur est telle qu'il vous est impossible de saisir la poignée. A l'aide de votre épée, vous essayez de dégager un espace suffisant vers cette poignée pour pouvoir l'atteindre. Mais alors que vous peinez pour venir à bout de cette végétation, une monstrueuse Araignée de la taille d'un gros chien se laisse glisser vers vous du bout de son fil.

### ARAIGNÉE GÉANTE **ENDURANCE** : 6

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : l'Araignée atterrit dans votre cou, vous mord, et son venin pénètre dans vos veines. Au bout de quelques secondes, vous êtes mort ; de 3 à 5 : l'Araignée vous fouette de ses gigantesques pattes, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**; de 6 à 12 : vous réussissez à porter un coup à l'Araignée qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Il ne vous est pas possible de prendre la Fuite au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [39](#).

## 187

Vous avalez d'un trait le liquide de la fiole que vous jetez loin de vous. Très vite, vous constatez que vos jambes disparaissent peu à peu et, lorsque vous êtes devenu complètement invisible, vous bondissez dans la pièce. Le Nain lève la tête : il a senti une présence non loin de lui, mais il écarquille les yeux en ne voyant rien ! Vous pouvez profiter de votre avantage pour lui porter un coup d'épée pendant qu'il tourne son gros nez de tous côtés, en essayant de deviner le danger qui le menace (rendez-vous au [199](#)), ou vous pouvez l'ignorer et vous précipiter vers l'une des trois issues qui se trouvent à l'extrémité de la bibliothèque (rendez-vous au [84](#)).

## 188

Les innombrables chauves-souris vous rattrapent rapidement et, alors qu'elles fondent sur vous, elles se transforment soudain en Vampires. Vous vous battez avec le plus grand courage, mais le nombre de vos adversaires ne vous laisse aucune chance, et votre aventure se termine ici.

## 189

Vous appelez le serviteur, et vous lui demandez qu'il vous apporte un peu de vin. Quelque temps après il est de retour, tenant avec précaution entre ses mains une bouteille de ce qui semble être un cru exceptionnel : le Château d'Ombre. Avec des gestes mesurés, il remplit votre verre et celui de votre voisine. Vous le portez à votre nez, et vous en appréciez en connaisseur le subtil bouquet, quoiqu'il vous semble distinguer comme un fond d'amertume. Mais sans doute est-ce là une illusion créée par l'humidité régnant dans ce sinistre lieu. Aussi, sans hésiter, en avalez-vous une gorgée. Une excellente gorgée ! Votre voisine paraît, elle aussi, apprécier le liquide. Et plus que vous-même, car c'est par verres entiers qu'elle le goûte... A tel point qu'elle devient bientôt extrêmement bavarde. Elle vous raconte en détails l'histoire du château et de ses habitants, et finit par pointer un doigt vers le coin de la pièce en montrant une porte. Elle vous assure que, derrière cette porte, se trouvent les appartements du Seigneur de l'Ombre. Autour de vous, les Goules parlent, chantent, boivent en s'apostrophant bruyamment. Aussi, aucune d'elles ne vous remarque-t-elle lorsque vous vous levez de table, et que vous vous dirigez vers la porte que votre voisine vous a indiquée. Vous l'ouvrez et, après l'avoir franchie, vous la refermez derrière vous sans avoir été inquiété. Vous vous trouvez maintenant dans un hall de petites dimensions, éclairé par une torche unique qui est plantée dans un porte-flambeau fixé au mur. Au milieu de la pièce, vous remarquez une table sur laquelle est posé un plateau recouvert d'un voile, et plus loin, dans le mur qui vous fait face, s'ouvre une nouvelle porte. Vous vous dirigez vers elle. Rendez-vous au [270](#).



## 190

Vous plissez les yeux pour essayer de percer le brouillard qui vous entoure, mais il vous est impossible de voir si le vieil homme est à proximité. Aussi, regagnez-vous péniblement le sentier. La boue a pénétré vos bottes, et le combat que vous venez de mener contre le Serpent des Boues vous a complètement épuisé. Après vous être reposé un moment, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [121](#).

## 191

L'épée bien en main, vous vous préparez à un furieux combat, mais le Cavalier passe devant vous sans ralentir son allure, comme s'il ne vous avait pas aperçu, alors qu'un vent glacial vous transperce. Bientôt, le galop de son cheval s'évanouit dans le lointain, alors que le terrifiant Cavalier s'éloigne vers le Pic. Rendez-vous au [27](#).

## 192

Vous ouvrez la porte, et vous vous trouvez nez à nez avec un molosse qui vous fixe de ses énormes yeux, en frétilant de la queue. Sans se presser, il passe devant vous, traverse la pièce et s'arrête devant un mur qu'il renifle en poussant des gémissements. Si vous souhaitez pénétrer dans la pièce dans laquelle le chien se trouvait, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez vous intéresser au mur devant lequel il s'est arrêté, rendez-vous au [38](#).

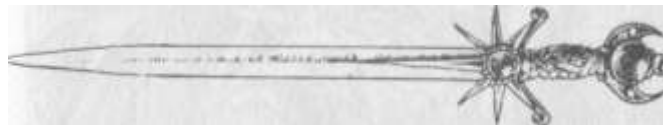
## 193

Vous vous précipitez dans la pièce, en faisant de grands moulinets avec votre épée. Mais les réflexes de l'Ogre sont vifs. D'un bond, il se lève en brandissant son fémur. Ce faisant, il renverse le pot de poivre qui était posé sur la table, et dont le contenu s'envole dans toute la pièce. L'Ogre en a renflé une bonne quantité, et il est secoué d'effroyables éternuements. Lancez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est égal ou

inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

### 194

La créature gît maintenant sans vie à vos pieds. L'une de ses canines dépasse de sa lèvre supérieure, et du sang s'en écoule en un mince filet qui rougit son menton. En haussant les épaules, vous vous apprêtez à quitter cette pièce lorsque votre regard est attiré par un éclair provenant d'un objet posé sur une étagère. Vous vous en approchez et vous constatez qu'il s'agit d'une Dague. Vous pouvez la prendre, si vous le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [245](#). Mais vous pouvez également vous en désintéresser. Rendez-vous alors au [65](#).



### 195

Vous collez votre oreille contre la porte, et vous entendez les sons étouffés de plusieurs voix. Le ton monocorde de ces voix vous fait frissonner, d'autant plus qu'il vous est impossible de comprendre ce qu'elles disent. Vous pouvez essayer d'ouvrir la porte, si vous le voulez (rendez-vous au [219](#)), mais vous pouvez aussi tirer le levier (rendez-vous au [259](#)).

### 196

Vous continuez à marcher dans le corridor, en laissant se dérouler le fil entre vos doigts. Mais soudain, il devient lâche et, en tirant dessus, vous vous rendez compte qu'il a été coupé. Sans aucun doute par le Mort Vivant ! Le cœur battant, vous essayez de vous souvenir tant bien que mal du chemin. Rendez-vous au [185](#).

## 197

Vous tirez le levier, et le bloc de pierre pivote à toute allure dans votre direction ! Vous êtes tombé dans un piège... Jetez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

## 198

Vous dégainez votre épée, et vous vous ruez sur lui au moment où il lève à nouveau ses mains qui forment dans l'air une autre figure magique. Aussitôt, un halo de lumière bleue vous entoure, et vous sentez d'intolérables fourmillements dans les jambes et dans les bras. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [280](#).

## 199

Vous pouvez porter un coup au Nain avant de redevenir visible. Il hurle de douleur, mais vous pouvez lire la rage sur son visage lorsqu'il vous aperçoit. Et la rapière qu'il brandit n'est pas faite pour vous rassurer.

### **NAIN ENDURANCE : 6**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : le Nain vous frappe violemment de son arme, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

de 4 à 7 : la rapière du Nain ne fait que vous effleurer, mais vous perdez néanmoins 3 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : vous infligez une blessure au Nain qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#).

## 200

Au moment où vos doigts vont se refermer sur le manche de la Dague, vous faites un tel effort de volonté que vous parvenez à vaincre le maléfice lié à l'arme. Les jambes tremblantes, vous essuyez la sueur glacée qui coule sur votre front et, après être redevenu maître de vous-même, vous vous dirigez vers la voûte. Rendez-vous au [225](#).

## 201

L'Homme Léopard s'effondre sur le sol, la poitrine percée de votre épée. Alors que vous vous penchez vers lui pour reprendre votre arme, vous remarquez qu'il porte autour du cou une chaîne à laquelle est accrochée une grosse clé de bronze. Vous pouvez la prendre, si vous le désirez. Dans l'une de ses mains palmées, se trouve également une petite bouteille d'un liquide noir que vous ne parvenez pas à identifier. Rendez-vous au [95](#).

## 202

Votre surprise est grande lorsque vous constatez que le sol, sous vos pieds, est ferme, en dépit de son apparence visqueuse. Et alors qu'il vous croise, Shambol vous lance son Bâton et un sac plein de Glands. « Il vous suffira de jeter un de ces Glands pour qu'aussitôt un immense chêne pousse en quelques secondes vous déclare-t-il. Quant au Bâton, il transformera l'une des créatures les plus redoutables d'Arkayn en l'ami le plus fidèle. Et puisque vous avez décidé de vous attaquer à ce démon, je vais vous donner un conseil.

*Plutôt que de chercher ce qui tue les démons, Plutôt que de prendre ce qui donne le pouvoir, Choisis sans hésiter ce que feu brûleront Et détruis la demeure de ton tout dernier soir. »*

Et, sans ajouter un mot, il s'éloigne. Quelque peu abasourdi, vous répétez à plusieurs reprises ce qu'il vient de vous dire. Mais cela vous semble pour le moins obscur. Néanmoins, heureux des cadeaux qu'il vous a faits, vous regagnez le sentier et vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [121](#).

### 203

Un sourire de satisfaction apparaît sur son visage lorsque vous sortez le vin de votre sac. Vous le lui tendez, et elle en emplit une coupe de vermeil finement ciselée. Vous pouvez profiter de l'attention qu'elle porte à votre cadeau pour vous éclipser sur la pointe des pieds dans l'autre pièce. Rendez-vous, dans ce cas, au 65. Mais vous pouvez également rester un moment auprès d'elle pour voir quel sera l'effet du vin. Rendez-vous alors au [263](#).

### 204

Pendant quelques instants, Renorg et son embarcation disparaissent dans un banc de brume. Et, lorsque le brouillard se dissipe, vous constatez avec surprise que la berge est maintenant déserte. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le pont. Rendez-vous au [50](#).

### 205

Avec la plus grande prudence, vous vous avancez dans un corridor dont les murs sont tendus de sombres tapisseries et, au bout de quelques pas, vous parvenez dans un petit hall éclairé par une unique torche plantée dans un porte-flambeau qui est fixé à l'un des murs. Une porte s'ouvre sur votre gauche, et une autre face à vous. Au milieu de la pièce se trouve une petite table, sur laquelle est posé un plateau recouvert d'un voile. Vous vous approchez de la table, et vous soulevez le voile. Le plateau est garni de ce que vous supposez être un repas. Un monstrueux repas composé d'ailes de chauves-souris fourrées de cafards ! Allez-vous vous diriger vers la porte qui vous fait face (rendez-vous au [270](#)), ou vers la porte de gauche (rendez-vous au [13](#)) ?

## 206

En essayant de faire le moins de bruit possible, vous passez la porte et vous vous retrouvez dans une longue galerie au plafond de pierre voûté. A son extrémité, vous distinguez, plutôt que vous ne la voyez, une silhouette penchée sur une table sur laquelle reposent deux chandeliers aux bougies tremblotantes. La seule issue de cette galerie semble être une lourde porte de chêne qui se trouve derrière la table. Vous faites quelques pas, mais malgré toutes vos précautions, vous ne pouvez empêcher les jointures | de votre armure de grincer affreusement. L'espace d'une seconde, votre cœur cesse de battre, et vous vous attendez à voir la silhouette se tourner vers vous. Mais rien ne se passe, et vous retrouvez vite votre calme. Peut-être le personnage qui se trouve devant vous est-il sourd ? ou mort ? Si vous souhaitez vous diriger vers lui, rendez-vous au [178](#). Mais si vous préférez essayer de contourner la table pour tenter d'atteindre la porte de chêne, rendez-vous au [235](#).

## 207

Vous ouvrez la porte à la volée, et votre regard plonge dans les yeux sans vie d'un Zombie ! « Mot de passe ? » vous demande-t-il d'une voix sourde. Si vous connaissez le mot de passe, rendez-vous au [164](#). Mais si vous l'ignorez, il va falloir affronter ce Zombie. Rendez-vous, dans ce cas, au [282](#).



*207 Vous ouvrez la porte à la volée, et votre regard plonge dans les yeux sans vie d'un Zombie !*

## 208

Un rire méchant déforme le visage du vieil homme, alors que ses mains osseuses se tendent vers le levier. Mais vous ne lui laissez pas le temps de s'en saisir : un coup de votre épée l'étend raide mort ! Vous vous approchez alors du parchemin sur lequel il était en train d'écrire, mais avant même que vous n'ayez pu en déchiffrer le moindre mot, l'Homme Léopard surgit dans l'alcôve, alerté, sans aucun doute, par le bruit de la chute du vieillard. « Ssse vais te tuer, traître ! » siffle-t-il en brandissant sa longue rapière. Allez-vous le combattre (rendez-vous au [181](#)), ou préférez-vous tirer le levier qui se trouve maintenant à portée de votre main (rendez-vous au [147](#)) ?

## 209

D'un geste, vous remerciez le Faucon d'Or qui n'est plus qu'un point brillant dans l'obscurité. Vous êtes un peu triste de vous retrouver seul, mais quelque chose vous dit que vous le rencontrerez à nouveau avant la fin de votre aventure. Rendez-vous au [290](#).

## 210

« Je suis si heureuse que vous acceptiez ce Gantelet, dit-elle. Mais en échange, vous devez vous-même me donner un objet de valeur. Sinon, le sortilège qui est lié à lui dispersera mon fantôme à tout jamais. Tenez, cet Anneau, par exemple. Il ne semble posséder aucun pouvoir magique, mais la pierre dont il est serti est si belle ! » Et son doigt charmant vous montre l'Anneau dont la paysanne vous a fait cadeau avant que vous ne quittiez la chaumière du roi Vala-for. Allez-vous accepter de vous en séparer en l'échangeant contre le Gantelet (rendez-vous au [180](#)), ou allez-vous refuser le marché du fantôme (rendez-vous au [217](#)) ?



## 211

Le Cavalier était en possession d'un parchemin couvert de caractères runiques. Vous les déchiffrez non sans difficulté, et vous souriez de contentement en constatant qu'il s'agit de formules permettant d'ouvrir les grilles et les portails. Vous pouvez l'emporter avec vous, si vous le désirez. N'oubliez pas, dans ce cas, de l'inscrire sur votre Feuille d'Aventure. Rendez-vous maintenant au [27](#).

## 212

En poursuivant votre chemin dans le tunnel, vous arrivez bientôt à la hauteur d'une espèce de surplomb. Et comme vous allez-vous engager dessous, un filet en tombe. Jeter deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

## 213

Vous chancelez, les oreilles bourdonnantes du coup que vous avez reçu. Sans vous laisser le moindre répit, le Nain se précipite sur vous, le visage déformé par la rage. Possédez-vous la Dague Volante ? Si tel est le cas, rendez-vous au [32](#). Mais si vous ne possédez pas cette arme, rendez-vous au [198](#).

## 214

Il ne vous reste plus qu'un Brigand à combattre.

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : vous recevez une blessure qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**;

de 4 à 12 : vous portez un coup au Brigand qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#).

## 215

Le Minotaure se précipite sur vous, les cornes en avant. C'est avec difficulté que vous parvenez à dégainer votre épée, tant les chaînes vous gênent.

**MINOTAURE ENDURANCE: 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 4 : il vous déchire le bras de ses deux cornes, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

de 5 à 7 : l'une de ses cornes vous transperce une jambe, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : vous portez un coup de votre épée au Minotaure qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [85](#).

## 216

Tout en refusant, vous faites un pas en arrière et vous dégainez votre épée. « Allons, allons, un peu de tenue, mon ami », dit-elle. Ce qui ne l'empêche nullement de se jeter sur vous, ses deux mains gantées de blanc tendues vers votre gorge !

**GOULEMAJORDOME ENDURANCE : 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 ou 3 : elle vous saisit à la gorge en cherchant à vous étrangler, ce qui vous fait perdre 6 points d'**ENDURANCE**;

de 4 à 6 : elle vous porte un violent coup sur le nez, ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**; de 7 à 12 : vous portez un coup d'épée à la Goule qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#).

## 217

Sans que qui que ce soit ait pu le laisser prévoir, le fantôme vous jette soudain le plateau à la tête, en poussant un effroyable hurlement. La terreur vous gagne en un instant, et vos cheveux se dressent sur votre tête, tandis qu'un frisson glacé vous traverse la poitrine. Jetez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

## 218

Vous vous engagez dans un tunnel parcouru de courants d'air glacial qui font vaciller la flamme de votre torche. Néanmoins, vous pouvez voir sur les parois du tunnel des peintures primitives représentant un monstre mi-homme mi-taureau, ce qui ne vous rassure pas pour autant ! Bientôt, vous arrivez à un carrefour où aboutissent plusieurs tunnels. En haussant les épaules, vous pénétrez dans le premier venu. Mais à peine y avez-vous fait quelques pas qu'un épouvantable mugissement retentit dans le labyrinthe, alors qu'une odeur bestiale vous fait à moitié suffoquer. Le tunnel oblique maintenant sur la droite, et vous le suivez en retenant votre respiration. Soudain, il débouche dans une caverne éclairée par le rougeoiement d'un feu qui brûle en son milieu, et qui vous permet de distinguer, tapi dans un coin, le modèle vivant des peintures qui décoraient si affreusement le premier tunnel dans lequel vous avez pénétré. Aucun doute n'est permis, vous vous trouvez face au monstre des légendes : l'épouvantable Minotaure qui se régale de chair humaine. A votre approche, il a tourné la tête vers vous. Et c'est dans un grognement, en roulant des yeux flamboyants, qu'il vous lance ces mots : « Très bien, l'aventurier. Je ne t'ai pas demandé de venir jusqu'ici. Mais maintenant que tu es là, je ne ferai pas la fine bouche » Et, sans vous laisser le temps de répondre quoi que ce soit, il baisse la tête et, ses cornes pointées dans votre direction, il se rue vers vous.

**MINOTAURE ENDURANCE : 12**



**218** *Le Minotaure baisse la tête et, ses cornes pointées dans votre direction, il se rue vers vous.*

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : ses deux cornes vous déchirent le bras, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

de 4 à 6 : l'une de ses cornes vous déchire une jambe, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous portez un coup d'épée au monstre qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#).

## 219

Vous poussez la porte d'un coup d'épaule, et vous vous retrouvez face à face avec un Zombie qui vous contemple de son regard mort ! « Mot de passe ? » dit-il d'une voix aussi atone que celles que vous aviez entendues à travers la porte. Connaissez-vous le mot de passe ? Si tel est le cas, rendez-vous au [173](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).

## 220

Redoutant un piège, vous saisissez la Boule de bilboquet troll, et vous la lancez dans le corridor. Vous l'avez échappé belle ! En effet, la Boule déclenche un mécanisme secret devant chaque armure devant laquelle elle passe. Et les hallebardes s'abaissent en sifflant les unes après les autres. Nul doute que si vous vous étiez engagé dans ce corridor sans prendre de précautions vous seriez maintenant haché menu... En essuyant les quelques gouttes de sueur qui perlent à votre front, vous vous dirigez maintenant vers l'extrémité de ce diabolique passage. Rendez-vous au [65](#).

## 221

Renorg saisit le parchemin et, après l'avoir attentivement observé, il relève la tête vers vous, et vous déclare qu'il accepte de vous faire passer la sombre rivière. Cependant, il vous faudra laisser votre cheval sur cette rive, car son embarcation ne peut accepter qu'un seul passager. C'est sans gaîté de cœur que vous acceptez son marché et, bientôt, vous mettez le pied sur l'autre rive. Le Pic se dresse maintenant non loin de vous et c'est avec un peu d'amertume que vous vous remettez en chemin. Soudain, vous portez la main à votre bourse : il ne vous reste plus qu'une seule Pièce d'Or ! Ivre de colère, vous faites demi-tour, et vous courez vers la rivière. Mais lorsque vous l'atteignez, Renorg a disparu. Et c'est en maudissant le passeur malhonnête et votre crédulité, que vous vous éloignez définitivement de la Rivière de la Mort. Vos sombres pensées vous quittent d'ailleurs bientôt, car un danger d'une tout autre espèce vient d'apparaître : un marécage s'étend en effet devant vous. Rendez-vous au [69](#).

## 222

La queue du Dragon fouette l'air une dernière fois et, dans un nuage de vapeur, le monstre s'immobilise définitivement. Vous rengainez votre épée et, en vous approchant du nid, vous remarquez qu'il contient un Œuf d'Or de belle taille. Si vous désirez vous en emparer, rendez-vous au [113](#). Mais si vous préférez examiner la caverne pour y découvrir une issue, rendez-vous au [286](#).

## 223

Vous êtes quelque peu étonné que Sylvestus ne vous ait pas prévenu de la présence de l'Araignée. Mais, après tout, il erre dans ce lieu depuis si longtemps qu'il a dû, sans doute, oublier jusqu'à son existence. Rendez-vous au [39](#).

## 224

Si toutefois vous êtes en sa possession, vous pouvez utiliser :

Une potion d'Invisibilité. Rendez-vous au [277](#)

Une Dague Volante. Rendez-vous au [21](#)

L'Anneau que vous a remis la servante de Valafor. Rendez-vous au [232](#)

Si vous ne possédez rien de cela, ou si vous ne désirez rien utiliser pour l'instant, vous vous précipitez sur le Seigneur de l'Ombre, en espérant le prendre par surprise. Rendez-vous, dans ce cas, au [61](#).

## 225

Alors que vous vous approchez de la voûte, la lumière de votre torche éclaire une anfractuosité de la crypte qui était jusque-là restée dans l'obscurité. Et vous êtes ébloui par les mille scintillements qui s'en échappent. En clignant des yeux, vous faites quelques pas de ce côté, et vous êtes totalement abasourdi lorsque vous réalisez qu'un monceau de pierres précieuses se trouve là, juste à portée de votre main ! Deux lames de cimeterre dépassent de ce trésor, encore plus précieux — si cela est possible — que tout ce que vous contemplez. Si vous souhaitez examiner ces pierres, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez les ignorer et vous diriger vers la pièce située au-delà de la voûte, rendez-vous au [87](#).

## 226

Votre imitation de la voix de l'Homme Léopard vous semble en tous points parfaite : « Oui, oui, monssieur... sss'ai fait ausssi vite que ssse l'ai pu ! » Vous jetez un rapide coup d'œil dans l'alcôve, mais suffisant, cependant, pour que vous ayez pu y apercevoir un vieil homme assis devant une table, en train d'écrire sur un parchemin à l'aide d'une plume d'oie. Ou plutôt,

d'essayer d'écrire, car le regard irrité qu'il a porté à sa plume signifie, à n'en pas douter, qu'il manque d'encre. Votre décision est prise en quelques secondes : sans la moindre hésitation, vous surgissez dans l'alcôve. Mais, au même moment, le vieil homme a levé les yeux et, en poussant un rugissement, il tend la main vers un levier situé non loin de lui. Il vous est possible de le frapper une fois, avant qu'il ne saisisse ce levier.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 : il parvient à atteindre le levier. Rendez-vous au [117](#) ;

de 3 à 6 : vous le frappez de votre épée. Rendez-vous au [208](#).

## 227

En hurlant, le rapace se laisse tomber sur vous.

**FAUCON ZOMBIE ENDURANCE: 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : il vous porte un coup de bec, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

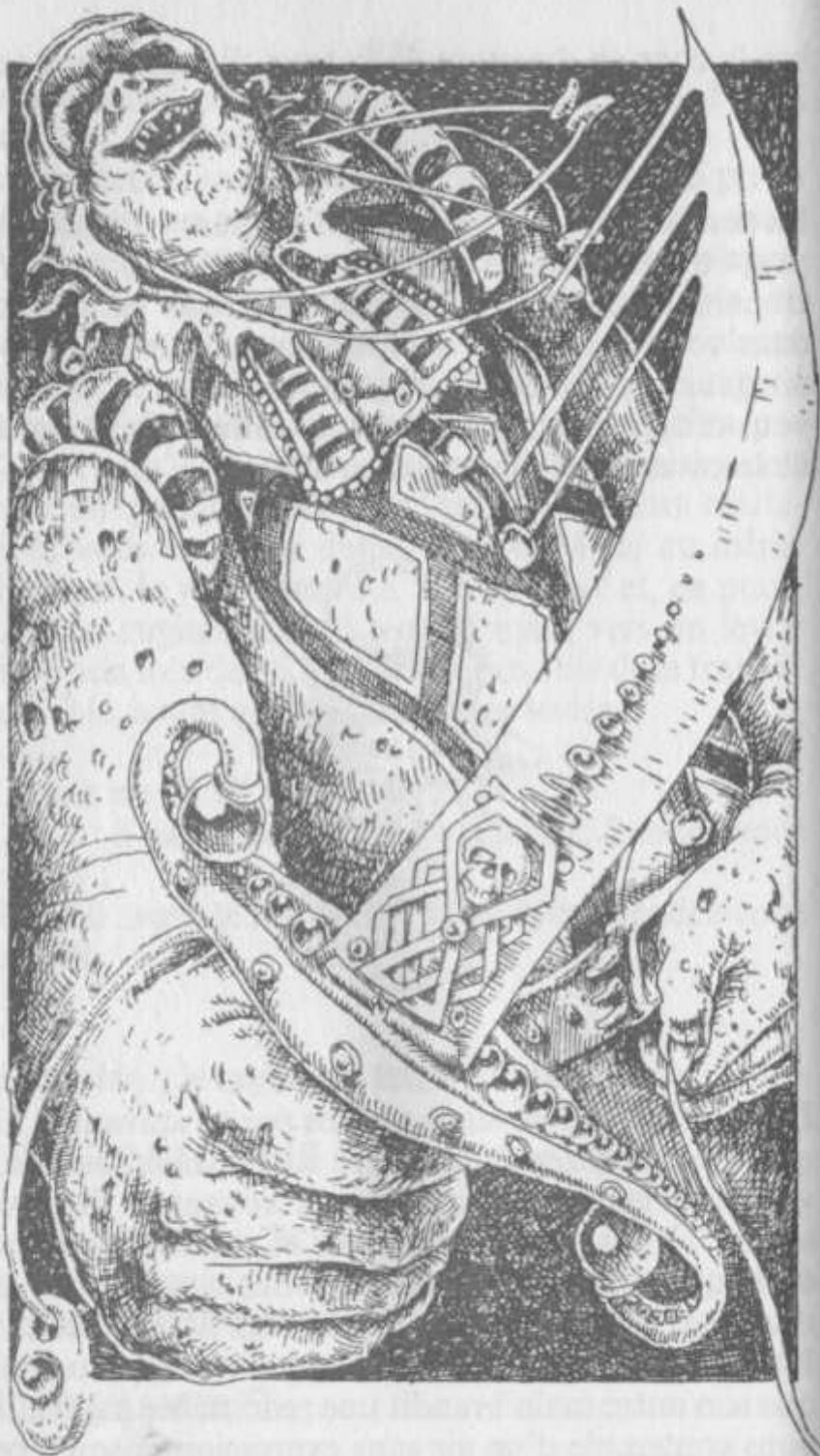
de 7 à 12 : vous frappez le Faucon qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, vous traversez sans encombre la cour en direction de la tour. Rendez-vous au [246](#).

## 228

En pensant que les cornes du Minotaure vous seront peut-être de quelque utilité, vous décidez de vous en emparer. Après les avoir coupées, vous les glissez dans votre ceinture. Vous pouvez maintenant revenir dans la pièce de l'Ogre (rendez-vous au [293](#)), ou vous diriger vers la porte qui se trouve à l'extrémité de la caverne (rendez-vous au [131](#)).





229 *Vous vous retrouvez nez à nez avec un Mort  
Vivant qui brandit une redoutable dague.*



**229**

Lentement, vous revenez sur vos pas en suivant le fil que vous avez déroulé derrière vous. Mais, soudain, vous ouvrez grands les yeux en voyant le fil tressauter ! Vous accélérez le pas et, alors que vous contournez un angle du tunnel, vous vous retrouvez nez à nez avec le visage blafard d'un Mort Vivant ! Il tient le fil dans l'une de ses mains osseuses, tandis que son autre main brandit une redoutable dague. Il vous contemple d'un air sans expression, jusqu'à ce que ses joues verdâtres se crispent pour former surses lèvres un ignoble sourire. La terreur qui est la vôtre vous empêche, tout d'abord, de faire le moindre mouvement, et vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**. Puis, reprenant vos esprits, vous dégainez votre épée.

**MORT VIVANT ENDURANCE : 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 7 : le monstre vous porte un coup de sa dague, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 12 : vous blessez le Mort Vivant qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [196](#).

## 230

Le Chevalier se dresse devant deux des Brigands, vous laissant vous mesurer au troisième.

### BRIGAND ENDURANCE : 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 4 : il vous inflige une blessure, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE;

de 5 à 12 : vous lui portez un coup d'épée, et il perd 3 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [284](#).

## 231

Vous poussez la fenêtre, et le chien tourne la tête vers vous en frétilant de la queue. Vous sautez pardessus l'appui, puis vous vous dirigez vers la porte que vous ouvrez. Aussitôt, le molosse se précipite dans l'autre pièce vers un mur devant lequel il s'arrête en poussant des gémissements. Vous pouvez maintenant examiner la pièce dans laquelle vous vous trouvez (rendez-vous au [53](#)), mais si vous le préférez, vous pouvez également vous intéresser au mur devant lequel se trouve le chien (rendez-vous au [38](#)).

## 232

Vous retirez l'Anneau de votre doigt et, aussitôt, un éclair de lumière bleue en jaillit, semblant exploser dans la salle qui est subitement éclairée dans tous ses recoins. La brume semble elle-même disparaître, ce qui vous permet de voir, à quelques pas seulement du Seigneur de l'Ombre, l'ouverture d'un sombre puits qui vous était caché jusqu'alors. Arkayn a porté les mains devant ses yeux pour se protéger de la lumière et, c'est en poussant le cri

de guerre des Chevaliers de Lalassa que vous vous précipitez sur lui. Rendez-vous au [281](#).

### 233

Vous introduisez la clé dans la serrure, et vous la tournez. Un faible déclic se fait alors entendre, et la grille s'ouvre lentement sans faire le moindre bruit. Avec prudence, vous pénétrez dans la salle, en prenant soin de rester dans l'ombre des étagères qui recouvrent les murs. Alors que vous passez devant une des immenses piles de livres qui sont entassés çà et là dans la bibliothèque, vous découvrez, éclairé par un lustre pendu au-dessus de sa tête, un Nain assis devant un bureau, en train de gratter d'un air pensif une grosse verrue plantée sur le côté de son nez en forme de pomme de terre. Après avoir ainsi réfléchi quelques instants, vous le voyez recommencer à écrire sur un grand livre ouvert devant lui. Il se trouve assez loin de l'endroit où vous vous tenez. Si vous possédez une Dague Volante, vous pouvez l'utiliser. Rendez-vous, dans ce cas, au [90](#). Mais si vous n'en possédez pas, où si vous ne désirez pas utiliser cette arme maintenant, rendez-vous au [66](#)

### 234

Sans dire un mot, il sort un Gland d'un sac accroché à sa ceinture, et le jette à terre. Aussitôt, une petite pousse sort de terre. Et vous êtes complètement éberlué en la voyant se transformer en quelques secondes en un gigantesque chêne balançant ses branches bien haut au-dessus de votre tête ! Il vous est maintenant impossible) de continuer à marcher sur le sentier, et vous devez contourner le chêne si vous voulez poursuivre votre chemin. Pour cela, il vous faut pénétrer dans le marais... Rendez-vous au [18](#).

### 235

Votre armure n'arrête pas de grincer, mais néanmoins vous atteignez la porte sans que la silhouette ait fait le moindre mouvement. La main sur la poignée, vous ne pouvez vous

empêcher de jeter un coup d'œil derrière vous : assis à la table se trouve un Squelette, profondément absorbé, semble-t-il, dans la contemplation d'un miroir posé face à lui. En frissonnant, vous tournez la poignée et vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [136](#).

## 236

En agitant frénétiquement les bras, vous parvenez à éviter de respirer le poivre. Il n'en est pas de même pour l'Ogre qui n'arrête pas d'éternuer, le corps plié en deux et les joues ruisselantes de larmes ! En calculant bien votre coup, il vous est tout à fait possible de vous précipiter vers la porte qui se trouve derrière la table, et de l'ouvrir avant qu'il ne puisse faire le moindre geste (rendez-vous au [261](#)). Mais il ne doit pas être beaucoup plus difficile de bondir sur lui pour le frapper (rendez-vous au [141](#)).



## 237

Au fur et à mesure que vous vous approchez de la Sorcière, une odeur de moisi vous prend à la gorge, à un point tel que vous en suffoquez presque. Et vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque, poussant un grognement, elle se dresse sur son grabat et vous attrape par les cheveux. Votre cœur bat à tout rompre, mais vous n'esquissez pas le moindre geste en constatant que les yeux de la vieille femme sont toujours fermés : elle ne s'est pas réveillée ! Mais elle ; n'en tient pas moins fermement vos cheveux. Et vous êtes totalement impuissant en la voyant se lever lentement, et se diriger vers son balai en vous traînant à sa suite. Vous avez maintenant l'impression de vivre un cauchemar, car la Sorcière vient d'enfourcher le balai. Elle ouvre la fenêtre, et vous voilà tous deux flottant dans les airs, à des centaines de mètres au-dessus des tours de la Citadelle de l'Ombre. Votre terreur est telle, que vous ne sentez même pas l'effroyable douleur causée par vos cheveux qui, seuls, vous empêchent de vous écraser sur le

sol. Allez-vous essayer de hurler dans l'espoir d'éveiller la Sorcière (rendez-vous au [92](#)), ou préférez-vous endurer ce supplice pour ne pas risquer d'être précipité dans le vide (rendez-vous au [274](#)) ?

### 238

Le miroir vous renvoie votre propre reflet, ce qui n'est déjà pas une satisfaction. Mais il vous renvoie également le regard du Basilic dont la tête est toujours plantée au bout de votre épée. Ce qui est beaucoup plus gênant, car vous sentez votre corps qui se transforme rapidement en une masse inerte de pierre. C'est maintenant pour l'éternité que vous allez devoir plonger vos yeux dans ceux du Basilic qui vient de se venger.

### 239

Impossible de vous tromper: d'après l'odeur qui règne ici, vous vous trouvez actuellement dans les égouts de la Citadelle de l'Ombre ! Mais qui pourrait imaginer que quelqu'un puisse essayer de pénétrer dans la Citadelle par un chemin aussi épouvantable. Aussi, en serrant les dents, vous avancez dans une eau saumâtre, vous cramponnant aux parois du tunnel pour ne pas glisser dans la boue et les détritiques qui retiennent vos pieds. Cependant, au bout de quelques minutes, vos yeux se sont habitués à l'obscurité, et vous ne prêtez plus attention à l'odeur. Aussi êtes-vous d'autant plus surpris lorsque vous recevez en plein visage le contenu fétide d'un baquet plein d'eaux sales et de déchets de cuisine. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [134](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

### 240

Vous secouez la grille de toutes vos forces et, bientôt, vous entendez un bruit de pas traînants qui se dirigent vers vous, suivi d'un cliquetis de clés. Et dans un effroyable grincement, le portail s'ouvre.

Des yeux jaunes vous fixent maintenant. De grands yeux jaunes mangeant la moitié d'un visage livide entouré de longs cheveux grisâtres... C'est une Goule qui vient de vous ouvrir, et vous n'avez pas d'autre possibilité que de la combattre.

### **GOULE ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : elle vous frappe, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous parvenez à lui porter un coup de votre épée, et elle perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si la Goule vous porte quatre coups au cours de ce combat, en vous griffant ou en vous mordant de ses griffes et de ses dents putrides, vous serez paralysé. Rendez-vous, alors au [255](#). Mais si vous êtes vainqueur sans avoir été touché quatre fois, rendez-vous au [244](#).

## **241**

En détournant la tête, vous attrapez avec votre fourchette un peu de ce qui se trouve dans votre assiette, et vous le portez à votre bouche. Avec la plus grande répugnance, vous vous forcez à mâcher, et cette nourriture vous révulse tellement que vous ne ressentez rien lorsque vous l'avalez. Les Goules se sont maintenant rassemblées autour de vous, et vous ne pouvez faire autrement, dans une demi-inconscience, que d'avaler une autre bouchée, et puis une autre encore, jusqu'à ce que vous ressentiez — mais oui — comme un certain plaisir. Mais votre dernière pensée humaine sera une pensée horrible. En réalisant que vous êtes vous-même une Goule maintenant. Votre aventure se termine ici.

## 242

En poussant des cris de lamentation, le fantôme de Sir Sylvestus se fond dans le brouillard. Suivant ses recommandations, vous traversez la cour, en direction de la porte couverte de plantes grimpantes. La végétation qui la recouvre est en fait si dense qu'il vous est tout à fait impossible d'en atteindre la poignée, et vous ne pouvez qu'essayer de couper les plantes à l'aide de votre épée, si vous voulez ouvrir cette porte. Pendant que vous êtes occupé à cette tâche, vous ne remarquez pas qu'une Araignée, de la taille d'un gros chien, se laisse lentement glisser vers vous au bout de son fil. Lorsqu'enfin vous l'apercevez, il est trop tard pour songer à vous enfuir.

### ARAIGNÉE GÉANTE **ENDURANCE** : 6

Lancez deux dés. Si vous obtenez : 2 : l'Araignée tombe sur votre cou et vous mord la nuque. En peu de temps, son venin envahit votre corps, et en moins de temps encore, vous êtes mort ; de 3 à 5 : le monstre vous déchire la peau de ses pattes gigantesques, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

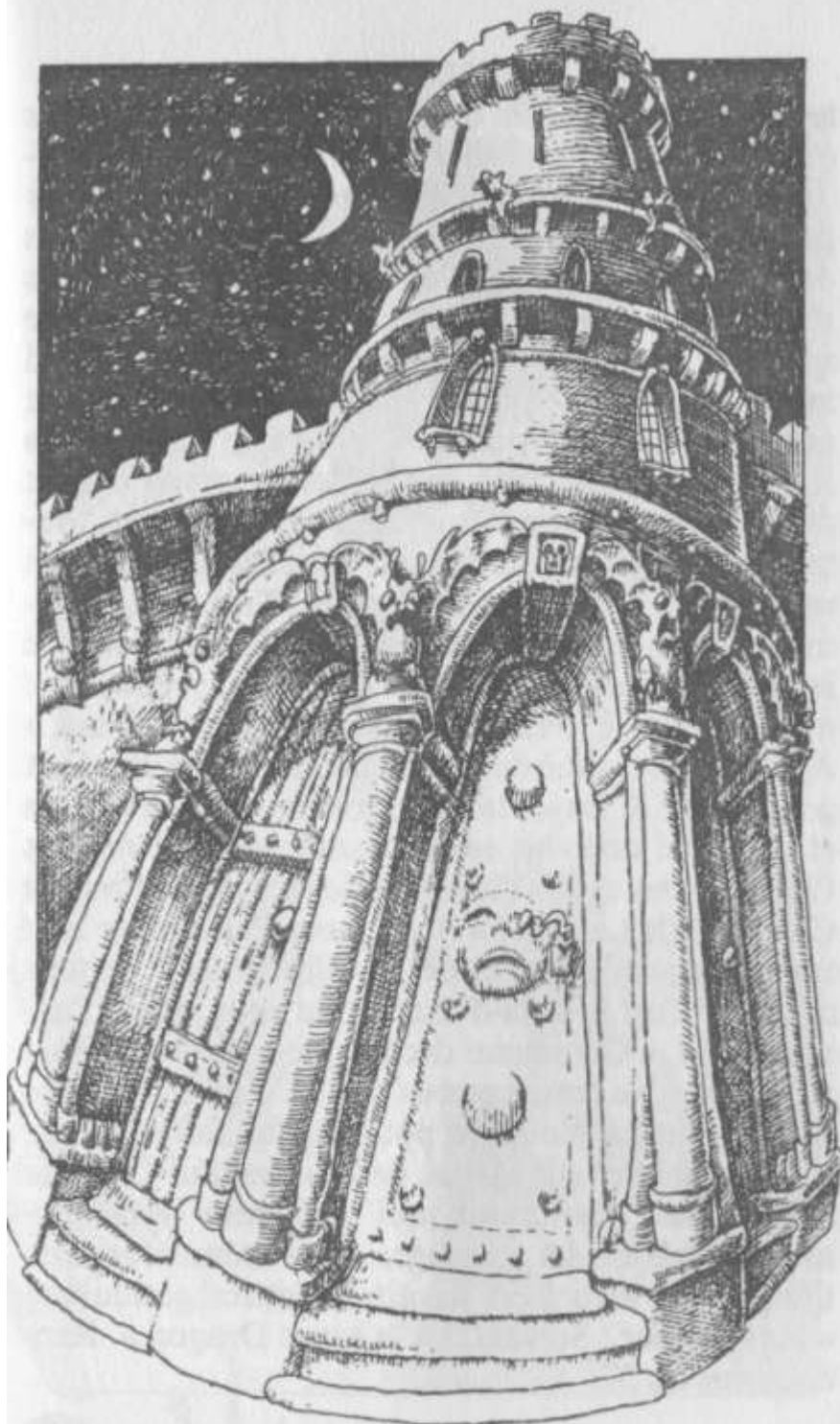
de 6 à 12 : vous réussissez à donner un coup d'épée à l'Araignée qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous ne pouvez pas prendre la Fuite au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [223](#).

## 243

La douleur est telle que votre tête semble sur le point d'éclater. Vous portez une main à votre front, mais votre autre main est bien trop faible pour retenir, seule, le poids de votre corps. Vos doigts glissent sur la pierre de la corniche, et vous êtes précipité dans le vide. Votre aventure se termine quelques centaines de mètres plus bas.





**244** *Vous distinguez l'inquiétante masse de l'une des tours de la Citadelle.*

## 244

Devant vous, la cour est éclairée par la froide lumière de la lune. Un peu plus loin, vous distinguez l'inquiétante masse de l'une des tours de la Citadelle. Vous franchissez néanmoins le portail sans la moindre hésitation et, alors que vous vous dirigez vers la tour, vous remarquez, légèrement sur votre gauche, un obélisque de pierre. Allez-vous traverser la cour (rendez-vous au [6](#)), ou préférez-vous tout d'abord aller examiner cet obélisque de plus près (rendez-vous au [276](#))?

## 245

Vous visez soigneusement le dossier d'un fauteuil mais, avant que vous n'ayez pu lancer l'arme, elle s'échappe d'elle-même et, sifflant dans l'air, elle se plante au beau milieu du dossier ! Vous avez trouvé une Dague Volante, une arme parmi les plus redoutables. Vous l'arrachez du bois et, après l'avoir rangée dans votre sac, vous quittez la pièce. Rendez-vous au [65](#).

## 246

La tour comporte trois grandes portes : une Porte de Fer, une Porte d'Or, et une Porte de Bois. Laquelle de ces trois portes allez-vous essayer tout d'abord d'ouvrir :

- |                    |                                    |
|--------------------|------------------------------------|
| La Porte de Fer ?  | Rendez-vous au <a href="#">4</a>   |
| La Porte d'Or ?    | Rendez-vous au <a href="#">96</a>  |
| La Porte de Bois ? | Rendez-vous au <a href="#">106</a> |

## 247

La créature se saisit de votre manteau, puis elle ouvre la porte qui se trouve sur votre gauche. Aussitôt, des bruits de voix et de tintements de verres vous parviennent. « Qui dois-je annoncer ? » vous demande votre guide d'un air respectueux. Vous allez ouvrir la bouche pour lui répondre, mais le spectacle qui s'offre



247 *Dans une vaste salle, une assemblée de Goules est assise devant une table chargée de victuailles.*

maintenant à vous vous rend muet. Vous vous trouvez, en effet, au sommet d'un petit escalier qui domine une vaste salle, dans laquelle une assemblée de Goules est assise devant une table chargée de victuailles. A votre arrivée, toutes les Goules se sont tues. Et elles lancent des regards qui vous font frissonner. Très vite, néanmoins, vous reprenez votre sang-froid. Et c'est avec la plus grande assurance que vous répondez : « Annoncez le Premier Chevalier de Lalassa. » Après s'être incliné devant vous d'un air maintenant goguenard, le majordome se tourne vers les Goules et déclare d'une voix retentissante : « Mesdames les Goules, nous avons l'honneur de recevoir le Premier Chevalier de Lalassa ! » A ces mots, l'assemblée tout entière éclate de rire, et des quolibets fusent de tous côtés : « C'est le hors-d'œuvre que vous venez d'annoncer? » « Comment décortique-t-on un animal pareil ? » « Ne trouvez-vous pas qu'il semble un peu trop vivant? » Vous ne pouvez plus faire marche arrière, maintenant. Aussi, descendez-vous l'escalier avec le peu d'assurance qui vous reste vers l'immonde table. Au passage, vous remarquez un tableau sur lequel est inscrit en lettres gothiques : « Plat du jour : Servantes à la sauce Dragon ». Rendez-vous au [57](#)

## 248

A moins d'agir rapidement, vous n'avez aucune chance d'échapper aux sortilèges d'Arkayn. Aussi vous précipitez-vous sur lui. Rendez-vous au [61](#).

## 249

C'est d'extrême justesse que vous évitez la masse de pierre qui vient s'écraser exactement à l'endroit où vous vous teniez quelques secondes auparavant. Normalement, vous auriez dû être réduit en bouillie ! En tremblant légèrement, vous faites un signe au Guerrier de Bronze qui vous précède dans le passage que vous venez ainsi de dégager. Rendez-vous au [254](#).

## 250

Le tunnel s'enfonce dans l'obscurité et, bien que tenant votre torche devant vous, il vous est difficile d'y voir quelque chose. Bientôt, il tourne sur la gauche, puis sur la droite. Enfin, vous débouchez dans une pièce de dimensions moyennes. Une voûte s'ouvre face à vous, et une porte est située dans le mur de droite. En tournant la tête vers la gauche, vous sursautez légèrement. Car, enchaîné à un mur et étendu sur une paille, un jeune homme tend vers vous un visage décharné. « Eh, l'ami ! Libère-moi, tu veux ! Voilà au moins quinze jours que je n'ai pas bougé de ce fichu lieu, et je commence à avoir des fourmis dans les jambes ! » Allez-vous vous diriger vers la voûte sans lui prêter attention (rendez-vous au [75](#)) ou, prenant pitié, allez-vous essayer de le libérer (rendez-vous au [171](#)) ?

## 251

Vous vous êtes débarrassé de l'un des Brigands, ce qui est tout à votre honneur. Mais cela n'en a rendu les deux autres que olus enragés >

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : ils vous frappent tous deux, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

4 ou 5 : vous recevez une blessure qui vous fait perdre 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous portez un coup d'épée à l'un des Brigands (vous choisissez lequel des deux) qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous pouvez prendre la Fuite à n'importe quel moment du combat. Dans ce cas, rendez-vous au [15](#). Mais si vous décidez de poursuivre le combat, rendez-vous au [214](#), dès que vous vous serez débarrassé d'un autre de vos adversaires.

## 252

Vous perdez l'équilibre et vous glissez en vous débattant comme vous le pouvez jusqu'à l'entrée de l'égout, ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous retirez les épluchures de carottes qui se sont prises dans vos cheveux, et vous recrachez quelques feuilles de chou. Et, furieux, vous recommencez à patauger dans l'étroit boyau. Rendez-vous au [257](#).

## 253

A peine avez-vous absorbé un peu de l'Élixir, qu'il vous semble que votre corps devient d'une extrême légèreté. Et lorsque vous vous élevez dans les airs, vous n'en croyez pas vos yeux. Mais, bien vite, vous cherchez désespérément quelque chose à quoi vous raccrocher, car vous remarquez, dans la plus grande terreur, qu'il vous est impossible de contrôler le moindre de vos mouvements. Mais c'est en vain. Et bientôt, vous êtes bousculé d'un mur à l'autre, vous vous heurtez douloureusement contre le plafond. Votre terreur ne fait que croître lorsque vous voyez la mousse brunâtre prendre l'apparence d'un homme au dos voûté et au visage ricanant couvert de rides. Il tend les mains vers vous, et votre corps lui obéit : il descend lentement, comme une plume, puis, docilement, pénètre dans une bonbonne ventrue ! Vous voilà prêt à participer à la prochaine expérience du Sorcier de l'Ombre. Une expérience qui, bien entendu, n'aura rien à voir avec votre mission.

## 254

De sa démarche mécanique, le Guerrier de Bronze vous précède dans ce nouveau corridor dont les murs sont recouverts de panneaux de bois sculpté. A quelques mètres devant vous, vous apercevez l'entrée d'une pièce et, juste avant cette entrée, une porte située dans le mur de droite. Mais au moment où le Guerrier de Bronze allait arriver à la hauteur de cette porte, le sol se dérobe sous ses pieds. Et, avec horreur, vous le voyez

disparaître dans un puits béant. Peu après, le fracas qui parvient à vos oreilles vous fait deviner sans peine le triste sort de votre ami. Il ne serait pas très utile de vous apitoyer davantage, aussi, enjambant le puits, arrivez-vous devant la porte. Rendez-vous au [88](#).

## 255

Vous voilà paralysé ! Vous êtes donc une proie de choix pour ce portier que vous n'auriez peut-être pas dû alerter. Votre aventure se termine ici.

## 256

En descendant les marches, vous constatez que les taches rouges se poursuivent. Et lorsque vous arrivez au bas de l'escalier, c'est une traînée sombre que vous suivez jusqu'à une ouverture masquée par un rideau. Avec précaution, vous le tirez légèrement. Vous pouvez maintenant distinguer une pièce, dans laquelle une dizaine d'hommes au visage d'une extrême pâleur, discutent gravement. Ils sont tous revêtus d'habits de soirée et, confortablement installés dans des fauteuils de cuir, ils dégustent, avec un plaisir évident, de grands verres de vin. Un paravent se trouve un peu en avant et à droite du rideau derrière lequel vous vous tenez, et il vous serait facile de vous glisser derrière sans être remarqué. Si vous décidez de vous glisser derrière ce paravent, rendez-vous au [11](#). Mais vous pouvez également pénétrer dans la pièce pour vous joindre à la discussion (rendez-vous au [294](#)) ou, pensant que l'attitude de ces hommes est par trop étrange, vous pouvez revenir dans la bibliothèque où vous emprunterez l'escalier de gauche (rendez-vous au [148](#)), ou l'escalier du milieu (rendez-vous au [205](#)).



*256 Une dizaine d'hommes au visage d'une extrême pâleur sont confortablement installés dans des fauteuils de cuir.*



## 257

Vous arrivez enfin au bout de l'égout. Et il était temps, car un Orque se tient non loin de vous, et il s'apprête à jeter dans le tunnel un énorme tas d'ordures ! Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [89](#).

## 258

Profitant de ce que l'un des Trolls est occupé avec votre cheval, vous courez vers son compagnon qui semble quelque peu inquiet par la fureur qu'il lit sur votre visage. Tant bien que mal, il essaie de parer le coup que vous lui portez. Mais vous savez, cependant, que votre avantage sera de courte durée. Et, en effet, vous entendez derrière vous, des bruits de pas précipités. Il va vous falloir défendre votre vie contre deux adversaires.

Premier TROLL **ENDURANCE** : 9

Deuxième TROLL **ENDURANCE** : 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 ou 3 : vous recevez deux blessures, et vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

4 ou 5 : vous êtes blessé une fois, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous portez un coup à l'un des Trolls (à vous de choisir lequel des deux) qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Dès que vous aurez réussi à vous débarrasser de l'un des Trolls, vous pourrez prendre la Fuite en traversant le pont à toute allure. Rendez-vous dans ce cas au [69](#). Mais si vous préférez alors combattre le deuxième Troll, rendez-vous au [103](#).

## 259

Vous tirez le levier, et le bloc de pierre est alors catapulté vers vous ! Vous n'avez qu'une fraction de seconde pour essayer de l'éviter. Jetez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

## 260

Vous vous trouvez sur le seuil d'une pièce dont le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière, et les murs de tapisseries moisis. Au centre de cette pièce se trouve un petit tapis, sur lequel est posé un coffret de bronze. Soudain, votre attention est attirée par un sourd cliquetis provenant d'un coin de la pièce qui est plongé dans l'obscurité. Et vous écarquillez les yeux en voyant surgir de l'ombre un Guerrier de Bronze tenant fermement dans ses mains de métal une lourde hallebarde qui est, à l'évidence, pointée vers vous ! Si vous souhaitez adresser la parole à cette créature, malgré son allure menaçante, rendez-vous au [67](#). Si vous préférez faire rapidement demi-tour, quitter cette pièce, et poursuivre votre chemin dans le corridor, rendez-vous au [150](#).

## 261

La porte s'ouvre sur un étroit passage aux murs de pierre, orienté vers le nord. Après quelques pas, vous parvenez à un croisement. Trois tunnels s'offrent à vous, que rien ne distingue les uns des autres. Alors que vous les considérez tous trois avec perplexité, vous entendez le rugissement d'un animal. Mais vous seriez bien incapable de dire de quel tunnel il peut provenir. Allez-vous vous engager dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [250](#)), dans le tunnel de droite (rendez-vous au [185](#)), ou dans le tunnel qui vous fait face (rendez-vous au [218](#)) ?



## 262

Le Dragon vous fait maintenant face, ses ailes largement déployées. Soudain, il souffle une gerbe de flammes vers vous.

**DRAGON ENDURANCE: 15**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 4 : vous êtes cruellement blessé, et vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**;

de 5 à 7 : une griffe du Dragon vous lacère le bras, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**; de 8 à 12 : vous frappez le Dragon de votre épée, et il perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [222](#).

## 263

Rien ! Il ne se passe rien ! Tout au contraire, elle a bu le vin avec un tel plaisir qu'elle en a fait claquer sa langue dans un mouvement pour le moins vulgaire. Vous vous souvenez alors que ce vin est tout à fait apprécié des humains qui peuvent se changer en animaux ! Et c'est en frissonnant que vous entendez la jeune femme émettre un long et puissant rugissement. Rendez-vous au [10](#).

## 264

Se balançant au gré de sa démarche mécanique, le Guerrier de Bronze vous précède dans le couloir. Mais vous n'allez pas très loin, car un énorme bloc de pierre l'obstrue complètement. Un levier dépasse d'une ouverture pratiquée dans le mur de gauche. Apparemment, il doit servir à déplacer la masse de pierre. Face à

lui, dans le mur de droite, est située une porte en bois. Allez-vous :

Demander au Guerrier de Bronze de tirer le levier ? Rendez-vous au [118](#)

Tirer vous-même le levier ?                      Rendez-vous au [197](#)

Coller votre oreille contre la porte ?              Rendez-vous au [8](#)

Examiner le lieu où vous vous trouvez ?          Rendez-vous au [275](#)

### **265**

Vous vous ruez à travers la porte, et vous vous engouffrez dans le couloir. Derrière vous, vous entendez des battements d'ailes et, en jetant un rapide regard en arrière, vous constatez que les Vampires se sont transformés en chauves-souris qui arrivent sur vous à grande vitesse. Si vous décidez de vous arrêter pour leur faire face, rendez-vous au [77](#). Mais si vous préférez essayer de les distancer, rendez-vous au [188](#)

### **266**

La grille vous heurte de plein fouet, vous expédiant violemment contre le mur. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [213](#).

### **267**

Vous franchissez la porte en fer, et vous vous retrouvez dans une salle de vastes dimensions, au plafond voûté. La lueur pâle de la lune entre à profusion par une grande fenêtre qui s'ouvre très haut dans l'un des murs, ce qui vous permet de remarquer que le sol semble recouvert par une sorte de légère brume. A l'extrémité de cette salle, et vous faisant face, se tient une mince silhouette enveloppée d'une sombre cape. Tout ce que vous pouvez en distinguer est une joue blafarde, balafrée de la tempe jusqu'au menton. Elle tient une faux, dont la lame recourbée lance

d'inquiétants éclairs. Aucun doute n'est possible : devant vous se tient Arkayn, le Seigneur de l'Ombre ! « Je dois vous féliciter, Chevalier de Lalassa. Car seul votre roi est parvenu jusqu'ici. Seul Valafor s'est trouvé face à Arkayn, actuel Seigneur de l'Ombre, mais futur Maître de Lalassa ! Comme votre roi, vous allez succomber à ma magie, et vous deviendrez mon vassal pour l'éternité ! » Ces mots vous font trembler de rage. Allez-vous vous précipiter vers lui sans plus attendre (rendez-vous au [61](#)) ? Mais peut-être possédez-vous un objet qui pourrait vous être maintenant de la plus grande utilité (rendez-vous au [224](#))?



## 268

Sous vos yeux, le vieil homme commence alors à se métamorphoser ! Tout d'abord, ses quatre canines surgissent hors de sa bouche, et se transforment en un instant en de redoutables crocs. Puis son visage se couvre de poils noirâtres. Et lorsque vous baissez la tête, vous constatez avec effroi que ses mains sont devenues des pattes armées de griffes acérées ! Mais ce qui vous terrorise le plus sont les deux yeux rouges qui vous fixent... Vous faites face à un Loup-Garou, et il vous faut combattre.

### LOUP-GAROU **ENDURANCE** : 12

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : la créature vous griffe, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : reprenant votre sang-froid, vous portez un coup d'épée au Loup-Garou qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Vous pourrez prendre la Fuite après trois assauts. Dans ce cas, lancez les dés comme à l'habitude, et rendez-vous au [27](#). Mais si

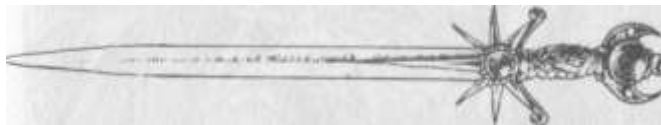
vous décidez de mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [123](#).

## 269

Le sol est maintenant jonché d'éclats semblables à des éclats de verre : voilà tout ce qui reste du Guerrier de Crystal ! Pensant qu'il s'agit là de pierres précieuses, vous en ramassez une pleine poignée... et votre désillusion est grande, lorsque vous voyez fondre dans votre main ce qui n'était que des morceaux de glace ! Rendez-vous au [87](#).

## 270

Vous venez de pénétrer dans le salon de ce que vous supposez être un somptueux appartement. En effet, les murs en sont recouverts de tapisseries de prix, alors que de lourdes statues de bronze reposent sur d'épais tapis de laine. Ce salon se poursuit par une galerie sur les murs de laquelle sont accrochés des tableaux. Une porte de fer s'ouvrant sur une voûte attire néanmoins votre curiosité, et vous décidez de vous diriger vers elle. C'est alors qu'une voix de femme s'élève, et vous arrête net. Rendez-vous au [287](#)



## 271

C'est presque sans vous en rendre compte que vous avez dégainé votre épée. Et l'arme magique s'enfonce dans la poitrine du cavalier, qui n'était, en fait, qu'un squelette à l'immonde mâchoire ricanante. Le coup le désarçonne, et il tombe sur le sol en un tas d'os desséché. Vous pouvez maintenant poursuivre votre chemin (rendez-vous au [27](#)), mais vous pouvez également mettre pied à terre pour examiner les restes de cette créature de plus près (rendez-vous au [211](#)).

## 272

Vous faites un pas de côté, tout en brandissant votre épée sur la lame de laquelle l'éclair ricoche. La lueur bleue s'intensifie alors que le Seigneur de l'Ombre semble devenir de plus en plus nerveux.

**LE SEIGNEUR DE L'OMBRE ENDURANCE:** 18 (moins les points éventuellement perdus auparavant.)

Lancez deux dés. Si vous obtenez : de 2 à 4 : sa faux perce votre armure, et vous blesse. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**; de 5 à 7 : un nouvel éclair jaillit de sa faux, et il vous est impossible de l'éviter. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 10 : vous frappez Arkayn de votre épée, et il perd 4 points d'**ENDURANCE**; de 11 à 12 : vous portez au Seigneur de l'Ombre, un coup d'une telle violence, que la lueur bleue se transforme en une puissante décharge d'énergie qui le transperce de part en part. Il perd 10 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

## 273

Vous poursuivez votre chemin dans le tunnel et, bientôt, vous arrivez à la hauteur d'un surplomb. Vous l'examinez avec méfiance, mais n'y remarquant rien de particulier, vous vous décidez à passer dessous. C'est alors que vous êtes pris dans les mailles serrées d'un filet qui tombe sur vos épaules. Vous vous débattez, ce qui ne fait que vous empêtrer davantage, et, c'est dans une surprise mêlée de terreur que vous voyez le Jeune Homme que vous venez de rencontrer voilà peu de temps, surgir devant vous. Il tient un poignard à la main, et ses intentions semblent loin d'être pacifiques ! Vous allez devoir le combattre.

**JEUNE HOMME ENDURANCE:** 9

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 : vous essayez de dégainer votre épée. Mais vous ne faites que resserrer encore plus le filet autour de vous. Tant et si bien qu'il vous étrangle...

de 3 à 6 : avant même que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, votre adversaire vous plante son poignard dans le bras. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous parvenez à dégainer votre épée, et vous en portez un coup à votre adversaire qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Comme vous êtes prisonnier du filet, il vous est impossible de prendre la Fuite. Vous devez donc mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).

## 274

Soudain, la Sorcière fait demi-tour, et c'est en poussant un soupir de soulagement que vous la voyez reprendre le chemin de la fenêtre à travers laquelle vous passez. Remettant alors le balai à sa place, elle se dirige - sans cesser de dormir - vers le grabat, sur lequel elle s'allonge. Ses doigts se desserrent, et enfin vous êtes libre. Mais une douleur lancinante vous traverse le crâne, et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Encore sous le choc de cette mésaventure, vous quittez rapidement ce sinistre lieu. Rendez-vous au [43](#)

## 275

Sur le sol, vous remarquez des traces qui ont été faites, sans aucun doute, par le bloc de pierre. Il peut donc pivoter. Mais cependant un détail vous chiffonne : ces traces se dirigent vers le levier ! Allez-vous :

Demander au Guerrier de Bronze de tirer le levier ? Rendez-vous au [118](#). Tirer le levier vous-même ? Rendez-vous au [197](#) Vous diriger vers la porte ? Rendez-vous au [8](#)





## 276

Tout à coup, un cri perçant vous fait sursauter. En levant la tête, vous apercevez la silhouette d'un grand oiseau qui est perché au sommet de la tour. Il ne semble pas vous avoir aperçu, mais vous prenez cependant grand soin de marcher dans l'ombre. Vous êtes suffisamment prêt de l'obélisque, maintenant, pour constater qu'il s'agit d'un pilier de granité, sculpté de formes démoniaques. Souhaitez-vous vous diriger vers la tour, en prenant garde à ne pas vous faire remarquer par l'oiseau (rendez-vous au [246](#)), ou préférez-vous examiner tout d'abord l'obélisque (rendez-vous au [295](#))?

## 277

D'un trait, vous avalez le contenu de la fiole, et vous constatez avec satisfaction que votre corps devient rapidement invisible. Vous en profitez pour vous précipiter vers Arkayn qui a dressé la tête, devinant une présence. Il esquisse un geste de défense, mais trop tard tout en courant, vous avez dégainé votre épée, et vous lui en portez un violent coup. Il hurle de douleur, alors que vous redevenez visible. Cependant, le coup qu'il vient de recevoir ne semble qu'avoir décuplé sa rage, et vous frissonnez en le voyant brandir sa terrible faux.

### LE SEIGNEUR DE L'OMBRE **ENDURANCE** : 15

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 : il abat sa faux qui transperce votre armure. Votre corps est alors secoué par une intense décharge d'énergie, et vous glissez sur le sol, paralysé, aux pieds du Seigneur de l'Ombre. Jamais plus vous ne vous relèverez, et votre aventure se termine ici ;

3 ou 4 : la faux frappe votre armure avec une telle violence que vous êtes projeté à terre. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**;

de 5 à 7 : la faux vous blesse la main, et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**;

de 8 à 10 : vous portez un coup d'épée à votre adversaire qui perd 3 points d'**ENDURANCE**; 11 ou 12 : rassemblant toute votre énergie, vous portez un formidable coup au Seigneur de l'Ombre qui perd 6 points d'**ENDURANCE**.

Après deux Assauts, vous vous rendez au [298](#).

## 278

L'homme détache son embarcation qui glisse silencieusement sur l'eau. Même lorsqu'il n'est plus qu'à quelques mètres de vous, il vous est impossible de distinguer le moindre trait de son visage qui est caché par son capuchon. D'une voix sépulcrale, il vous dit s'appeler Renorg. Il ajoute qu'il peut vous faire traverser la Rivière de la Mort, si vous lui donnez en échange un parchemin permettant d'ouvrir les grilles et les portails. Si vous possédez ce parchemin et si vous acceptez son marché, rendez-vous au [221](#). Mais si vous ne possédez pas cet objet, ou si vous n'avez pas l'intention de le lui donner, vous pouvez dégainer votre épée, et lui ordonner de vous faire traverser la rivière. Rendez-vous, dans ce cas, au [204](#).

## 279

Votre épée magique frappe le Cavalier qui est projeté au bas de sa monture, et vous êtes abasourdi lorsque vous constatez que vous aviez affaire à un squelette dont les os sont maintenant éparpillés sur la route. Vous pouvez maintenant poursuivre votre chemin (rendez-vous au [27](#)), mais vous pouvez également examiner les restes de ce Squelette Cavalier (rendez-vous au [211](#)).

## 280

Bientôt, vous ne sentez même plus les fourmillements, car vous êtes paralysé ! Votre épée glisse de vos doigts morts, et tombe avec grand fracas sur le sol. Votre vision se brouille. Mais, avant de rendre l'âme, vous pouvez cependant voir le Nain esquisser une danse de victoire autour de vous. Votre mission s'achève ici.

## 281

Alors que vous n'êtes qu'à quelques pas du Seigneur de l'Ombre, il lève sa faux d'où jaillit un éclair noir qui claque dans votre direction. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [272](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

## 282

Le Zombie se rue sur vous, son cimenterre haut levé. Vous arrivez à parer son coup tant bien que mal, mais la panique vous gagne lorsque vous voyez un grand nombre d'autres Zombies qui accourent à l'aide de votre adversaire. Sans dire le moindre mot, le Guerrier de Bronze se dirige vers eux, et bloque le passage pendant que vous poursuivez le combat.

### **ZOMBIE ENDURANCE: 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 5 : vous recevez une blessure, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : vous portez un coup au Zombie qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).

## 283

Votre corps n'est plus qu'un bloc de pierre. Désormais, vous faites partie de la collection de sculptures d'Arkayn, le Seigneur de l'Ombre.

Vous regardez autour de vous pour constater, avec satisfaction, que le Chevalier s'est débarrassé de ses deux adversaires. « Mes félicitations, vous dit-il. Vous maniez votre épée de merveilleuse façon ! » Vous vous attablez en sa compagnie, et vous commandez un repas que vous dégustez ensemble, tout en échangeant des propos sur le triste état du royaume de Lalassa. Ce dîner vous a rendu toute votre énergie, et vous fait gagner 6 points d'**ENDURANCE**. Incidemment, vous révélez au Chevalier la nature de votre mission. Vous êtes étonné de le voir sursauter lorsque vous prononcez le nom d'Arkayn, mais vous comprenez vite pourquoi lorsqu'il vous raconte son histoire. « Arkayn ! La Citadelle de l'Ombre ! C'est de ce lieu maudit que je venais, lorsque je suis entré dans cette auberge voilà une année, j'avais réussi à m'enfuir de la Citadelle en compagnie de ma femme et de quelques-uns de mes serviteurs. Mais je n'ai pas pu aller bien loin... Cependant, je passerais volontiers une année de plus dans cette auberge, plutôt que de retourner dans ce lieu monstrueux. » C'est en vain qu'il essaye de vous décourager de poursuivre votre route. Enfin, voyant qu'il ne parviendra pas à faire fléchir votre volonté, il vous prévient que la Porte de Fer est la voie la plus dangereuse pour franchir les murailles extérieures de la forteresse. Puis il se lève, et vous quitte après vous avoir souhaité bonne chance. L'espace d'un instant, vous vous demandez s'il ne serait pas plus sage de le suivre, mais vous vous souvenez vite de la promesse que vous avez faite à votre roi. En soupirant, vous vous tournez vers les Brigands étendus à terre, et vous les fouillez. Vous découvrez 7 Pièces d'Or, ainsi qu'un Médaillon renfermant une mèche de cheveux blonds que vous pouvez emporter, si vous le désirez. Maintenant, vous pouvez partir à votre tour et, sortant de l'auberge, vous reprenez votre route en direction de la Citadelle. Rendez-vous au [78](#).

## 285

Si toutefois vous les possédez, vous pouvez utiliser les objets suivants :

Une Dague Volante

Rendez-vous au [7](#)

Une fiole contenant une Potion d'Invisibilité Rendez-vous au [187](#)

Une Poupée d'argile

Rendez-vous au [97](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, ou si vous préférez ne pas les utiliser maintenant, vous vous ruez dans la pièce en espérant prendre le Nain par surprise. Rendez-vous au [66](#).

## 286

Vous finissez par découvrir l'entrée obscure d'un tunnel. Vous vous y engagez et, après avoir parcouru une dizaine de mètres, vous débouchez sur un balcon surplombant un petit vestibule. Vous ne pouvez rien faire d'autre qu'enjamber le balcon et sauter dans la pièce. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous atterrissez sans vous faire le moindre mal. Sinon, vous vous tordez douloureusement la cheville, ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**, et 1 point d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [65](#).

## 287

Vous vous retournez, et vous vous trouvez face à face avec une jeune femme à la taille élancée et aux longs cheveux noirs. Elle est revêtue d'une robe d'un rouge sombre, et se dirige vers vous d'un pas si léger qu'elle semble glisser sur le sol. Tout en avançant, elle lance des regards inquiets autour d'elle, comme si elle craignait l'arrivée de quelqu'un. Elle tient un plateau d'argent entre ses mains, sur lequel est posé un fort Gantelet d'armure. Elle s'arrête devant vous et, après vous avoir adressé un léger signe de tête, elle vous dit : « Bienvenu, valeureux champion. Arkayn, le Seigneur de l'Ombre, vous attend derrière cette porte.



287 *La jeune femme tient un plateau d'argent sur lequel est posé un fort gantelet d'armure.*

» D'un geste, elle vous indique la porte vers laquelle vous alliez vous diriger. « Pour le vaincre, l'adresse et la force du premier Chevalier de Lalassa ne suffiront pas. Il vous faut, en plus, porter ceci. » Et, vous tendant le plateau, elle ajoute :

« C'est un Gantelet de Force. » Allez-vous accepter le présent de la jeune femme (rendez-vous au [210](#)), ou préférez-vous le refuser (rendez-vous au [30](#)) ?

## 288

De la lame de l'épée du roi Valafor, vous tracez dans l'air un signe de croix, juste devant le fantôme. Il pousse un hurlement, et s'évanouit instantanément. Et c'est avec effroi que vous réalisez que vous avez parlé pendant tout ce temps avec un esprit démoniaque ! Mieux vaut ne plus y penser, et poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [186](#).

## 289

Rapidement, vous vous hissez hors de l'égout avant que l'Orque n'y jette le contenu de son baquet. Vous dégainez votre épée, mais l'Orque, faisant un bond en arrière, saisit un hachoir qui était accroché au mur.

**ORQUE ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : l'Orque vous porte un coup de son arme, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous blessez l'Orque qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#).



## 290

Vous progressez maintenant dans un passage étroit au sol glissant. Bientôt, ce passage oblique sur la droite, alors que sur votre gauche se trouve une porte. Elle est verrouillée. Soudain, un bruit de chaînes se fait entendre, aussitôt suivi par un sinistre ricanement. Si vous possédez une clé de bronze, rendez-vous au [108](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

## 291

Franchissant le parapet qui borde la terrasse, vous agrippez l'une des branches de l'arbre et, avec prudence, vous descendez lentement vers le fond du ravin en passant d'une branche à l'autre. Alors que vous n'avez progressé que de quelques mètres, vous vous arrêtez subitement. Car vous venez de remarquer que des armes, des casques, des gantelets et autres pièces d'armures, sont fichés dans le tronc de l'arbre ! Mais vous n'avez pas le temps de vous poser la moindre question quant à la présence de ces objets, car vous venez de sentir une étrange caresse dans votre cou : vous tournez la tête, et l'effroi vous saisit lorsque vous constatez qu'une branche se glisse lentement autour de vous pour vous attirer contre le tronc de l'arbre. Allez-vous essayer sans perdre un instant de couper les branches qui vous entourent (rendez-vous au [145](#)), ou préférez-vous prendre le risque de sauter de l'arbre (rendez-vous au [49](#)) ?

## 292

Vous arrivez au bas de l'escalier. Le brouillard qui flotte dans la cour vous met quelque peu mal à l'aise, et c'est en hésitant que vous faites quelques pas en avant. Mais vous n'allez pas très loin ! Un gémissement vous cloue sur place, alors qu'un fantôme se matérialise devant vos yeux. Lancez deux dés. Si le résultat que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total de **PSI**, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [104](#).



### 293

Avez-vous déroulé la pelote de fil que vous avez trouvée dans la chambre de l'Ogre? Si oui, vous retrouvez votre chemin sans difficulté. Rendez-vous au [128](#). Mais si vous ne vous êtes pas servi du fil, rendez-vous au [185](#).

### 294

Ils vous invitent à vous asseoir parmi eux et, bientôt, un serviteur apparaît de derrière un paravent et vous tend un verre de vin. Allez-vous boire ce vin (rendez-vous au [166](#)), ou préférez-vous tout d'abord écouter leur conversation (rendez-vous au [33](#)) ?

### 295

L'obélisque semble frémir au fur et à mesure que vous vous en approchez. Et soudain, les figures démoniaques qui semblaient sculptées dans la pierre s'envolent et vous entourent, vous labourant les chairs de leurs griffes acérées. Vous les combattez comme si elles n'étaient qu'une seule créature.

#### **DEMONS ENDURANCE : 12**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

2 : vous perdez 12 points d'**ENDURANCE**;

3 : vous perdez 9 points d'**ENDURANCE**;

4 : vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**;

5 : vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 6 à 12 : les Démons perdent 3 points d'**ENDURANCE**.

Si vous êtes vainqueur, vous vous dirigez vers la tour, en prenant soin de rester dans l'ombre du mur pour ne pas être remarqué. Rendez-vous au [246](#).

## 296

Le Nain saisit une courte épée qu'il agite devant lui d'un air menaçant.

**NAIN ENDURANCE: 9**

Lancez deux dés. Si vous obtenez :

de 2 à 6 : le Nain vous blesse, et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**;

de 7 à 12 : vous portez un coup d'épée au Nain qui perd 3 points d'**ENDURANCE**.

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



## 297

Vos blessures vous font horriblement souffrir, et vous sentez que peu à peu vos muscles s'engourdissent. Bientôt, vous tombez au sol, trempé d'une sueur glacée. Les dents des rats étaient imprégnées d'un violent poison qui court maintenant dans vos veines. Si vous possédez une fiole d'Antidote, rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).



298 *La brume qui couvre le sol commence à s'agiter, des corps vaporeux se forment et glissent vers vous.*

## 298

Soudain, le Seigneur de l'Ombre tend la main, tout en prononçant une incantation. Aussitôt, la brume qui couvre le sol commence à s'agiter, des corps vaporeux se forment, puis se dressent et glissent vers vous. Possédez-vous encore l'Anneau que vous a remis la servante du roi Valafor ? Si tel est le cas, rendez-vous au [160](#). Sinon, rendez-vous au [110](#).

## 299

Vous n'avez pas le temps de faire demi-tour pour vous enfuir : le souffle enflammé du Dragon vous enveloppe, et la chaleur est telle qu'elle fait fondre votre armure. Le feu vous brûle atrocement. Mais vous ne souffrez pas très longtemps cependant, car bientôt il ne reste plus de vous qu'un petit tas de cendres qui s'éparpillent dans la caverne.

## 300

Vous portez un dernier coup au Seigneur de l'Ombre, et votre épée s'enfonce profondément dans sa poitrine. C'en est fini de lui : lentement, il glisse sur le sol en poussant un cri si effroyable qu'il vous semble que la Citadelle tremble sur ses fondations. Cependant, Arkayn a encore la force de se relever et, en titubant, il recule jusqu'au mur qui se trouve derrière lui où il saisit un anneau qui y est scellé. Dans un ultime effort, il le tire. En grinçant, une porte secrète s'ouvre, dans laquelle s'engouffre un vent glacial chargé de neige qui vous aveugle à moitié. Cette porte secrète donne sur l'extérieur du château. Vite, vous vous précipitez vers elle, mais lorsque vous l'atteignez, c'est pour constater que le Seigneur de l'Ombre a disparu ! Avec rage, vous vous apprêtez à franchir la porte à votre tour, mais vous reculez aussitôt : derrière elle, se trouve un précipice profond de centaines de mètres ! Impossible d'échapper à la mort après une telle chute. Vous refermez la porte, et vous entendez des gémissements qui proviennent de toutes les parties de la Citadelle. Peu à peu, leur ampleur diminue, et ils cessent au bout

de peu de temps. Les créatures de la Citadelle ont rendu l'âme avec leur Maître ! En faisant le tour de la salle, vous découvrez un escalier qui vous mène au sommet de l'une des tours extérieures. Le visage fouetté par la neige, vous voyez, au loin, le pâle disque du soleil qui se lève. Quelque part devant vous, dans la forêt, le roi Valafor ne va pas tarder à s'éveiller. Il aura alors retrouvé sa jeunesse et sa force. Et bientôt vous chevaucherez côte à côte vers la capitale où il retrouvera son trône. A ce moment seulement, la justice et le droit régneront à nouveau dans le royaume de Lalassa.

