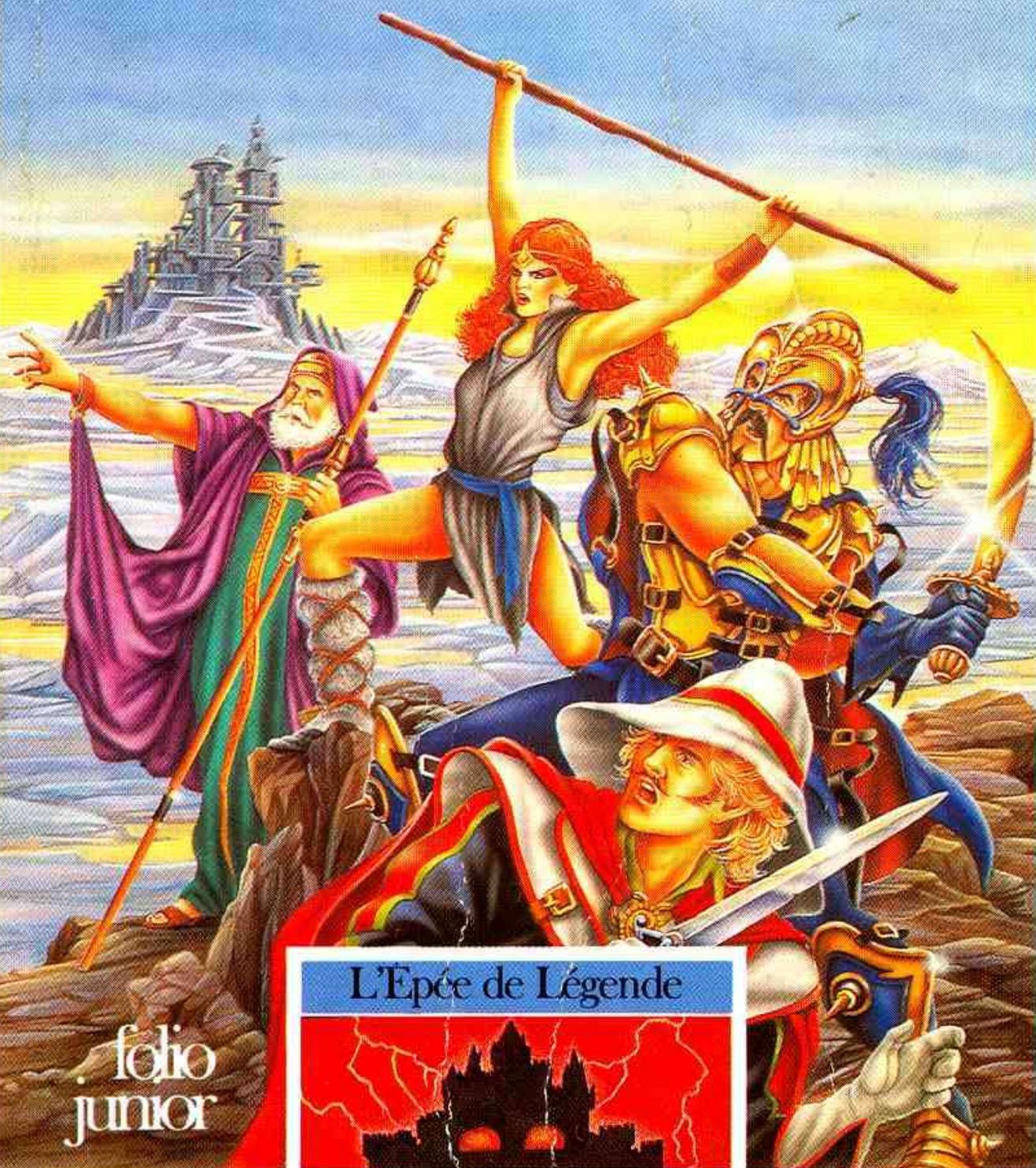


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Dave Morris et Oliver Johnson présentent

Les Treize Mages



L'Épée de Légende

folio
junior

L'Épée de Légende

L'univers dans lequel vont vous entraîner les cinq livres de la série L'Épée de Légende, c'est celui que vous avez découvert si vous connaissez la série Les Terres de Légende. Bien entendu, chaque livre de la présente série L'Épée de Légende se suffit à lui-même ; chacun contient une passionnante aventure dans le monde des Terres de Légende que vous pourrez vivre en solitaire ou à deux, trois ou quatre joueurs : chacun incarne alors le chevalier, le voleur, le magicien ou le prêtre.

Vous pouvez aussi jouer cette aventure en Équipe-Solo : vous donnez alors vous-même vie à plusieurs personnages.

Cette première aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans la vaste toundra de Krarth, qui est décrite en détail dans le livre *Les Terres de Légende*. Quant aux assassins et aux barbares que vous rencontrerez, vous en saurez plus sur eux en lisant *Le Livre des Règles* et *Les Créatures de l'Ombre*, toujours dans la série Les Terres de Légende.

**Dave Morris
et Oliver Johnson**

**Les Treize
Mages**

L'Épée de Légende/1

*Traduit de l'anglais
par Yannick Surcouf*

Illustrations de Russ Nicholson

Titre original :
The Battlepits of Krarth

© Dave Morris et Oliver Johnson, 1987, pour le texte
© Hodder et Stoughton, 1987, pour les illustrations
© Éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française



Gallimard

Sommaire

Règles du jeu	11
Combats	13
Le jeu à plusieurs	17
Les personnages	22
L'Aventure	35
Glossaire	247

FEUILLE D'AVENTURE

Personnage:

Niveau:

FORCE

Total de départ:

POUVOIR

Total de départ:

HABILETÉ

Total de départ:

ENDURANCE

Total de départ:

Équipement

Arme:

Armure:

Bourse

Règles du jeu

Vous allez vivre une palpitante aventure dans l'univers surnaturel des « Terres de Légende ». Quatre types d'aventuriers peuvent évoluer dans ce monde, chacun d'eux doté de pouvoirs et de capacités spécifiques. Les chevaliers possèdent la force et la maîtrise des armes, les magiciens connaissent les arcanes de la magie et disposent de sortilèges puissants, les prêtres possèdent la sagesse des Anciens, mais ils sont aussi de redoutables archers et maîtrisent les techniques de combat au bâton ou à mains nues. Viennent enfin les voleurs, qui sont eux aussi d'habiles combattants, mais dénués de tous scrupules et n'hésitant pas à employer la ruse ou la fourberie pour parvenir à leurs fins.

Vous pouvez vous aventurer seul dans le labyrinthe de Krarth ou bien rassembler une troupe d'aventuriers. Si vous décidez de partir seul, choisissez votre personnage parmi-les quatre types d'aventuriers qui vous sont proposés. Vous ne pourrez alors compter que sur vous-même, mais votre personnage solitaire sera plus puissant. Un aventurier solitaire entreprend cette quête au Niveau 8.

Si vous choisissez de partir à deux, chaque aventurier sera de Niveau 4. Les personnages doivent appartenir à des classes d'aventure différentes, l'idéal étant que leurs capacités soient complémentaires de manière que les forces de l'un puissent pallier les faiblesses de l'autre. Un magicien, par exemple, n'est physiquement pas très puissant, tandis qu'un chevalier offre peu de résistance à -la magie.

Dans une équipe de trois joueurs, chaque personnage sera de Niveau 3, tandis que, dans une équipe de quatre joueurs, chaque personnage sera de Niveau 2.

Capacités

La **FORCE** mesure les aptitudes physiques du personnage.

Le **POUVOIR** détermine sa résistance aux sortilèges et, dans le cas des magiciens, ses aptitudes à maîtriser la magie.

L'**HABILETÉ** est une notion complexe qui tient compte à la fois de l'agilité du personnage et de sa présence d'esprit.

L'**ENDURANCE** détermine la constitution et la résistance du personnage. Les blessures subies au combat font baisser le total d'**ENDURANCE**. Lorsque celui-ci atteint zéro, le personnage meurt.

Terminologie

La formule x dés + y signifie que l'on jette x dés et que l'on ajoute une valeur y au résultat obtenu. Par exemple, 2 dés + 3 signifie : lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu, ce qui donne un chiffre compris entre 5 et 15. 1 dé - 2 signifie : lancez un dé et ôtez 2 au résultat obtenu (un résultat négatif compte pour zéro), ce qui donne dans ce cas un résultat compris entre zéro et 4.

Combats

Les combats sont divisés en un certain nombre d'Assauts (d'une durée moyenne de dix secondes) au cours desquels les personnages en présence peuvent entreprendre les actions de leur choix combattre, jeter un sortilège, etc. Le personnage doté du plus haut total d'HABILETÉ agit le premier. Si les personnages en présence possèdent des totaux identiques, ils entament en même temps le combat. Plusieurs actions peuvent être envisagées en un Assaut.

Déplacement

Cette action permet au personnage de se rapprocher et d'attaquer l'ennemi ou bien de s'enfuir. Si vous choisissez de vous déplacer en cours de combat, votre adversaire peut vous frapper. Vous pouvez toutefois vous déplacer sans risques si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre ennemi. Si, au cours d'un combat, les aventuriers décident de fuir, ils doivent tous se déplacer et ne pourront prendre la fuite qu'à l'Assaut suivant.

Affrontement

Pour affronter un adversaire, le personnage doit, bien évidemment, se trouver au contact : il doit donc d'abord se déplacer. Toutefois, dans certaines circonstances, des plans montrent les positions des adversaires. Ainsi, vous pourrez parfois vous trouver directement au contact et entamer aussitôt le combat.

Parade

Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer ; en revanche, vous devenez plus difficile à toucher. Les règles concernant la parade sont expliquées plus loin.

Tir

Cette option ne concerne que les seuls prêtres et voleurs et vos ennemis, les assassins armés de shurikens. Elle permet de décocher une flèche sur un adversaire unique. Il n'est pas nécessaire de se déplacer, le tir s'effectuant à distance. Cependant, il ne vous est plus permis de tirer sur votre adversaire dès que le combat est engagé : vous devrez attendre sa conclusion avant de choisir une autre cible.

Fuite

Vous aurez parfois la possibilité de prendre la fuite. Tous les survivants doivent alors se déplacer avant que l'expédition puisse prendre la fuite. Ensuite, les aventuriers fuient au début de l'Assaut, leurs adversaires ne peuvent donc ni les frapper ni leur jeter de sortilèges.

Concentration

Cette option ne concerne que les magiciens, elle est expliquée en détail dans la section qui leur est consacrée. Vous pouvez entreprendre une de ces actions en un Assaut. Les voleurs ont parfois la possibilité d'agir deux fois par Assaut, comme on le verra plus loin.

Lorsque vous avez choisi de combattre, l'affrontement se déroule de la manière suivante :

Attaquez : pour cela, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de FORCE, le coup porte. Si le résultat est supérieur, attendez l'Assaut suivant pour procéder à un nouveau lancer.

Vous avez touché votre adversaire : dans ce cas, lancez les dés afin de connaître le nombre de points d'ENDURANCE que votre ennemi a perdu. Si votre adversaire possède une Protection (selon le type d'armure qu'il porte), déduisez sa valeur du nombre de points qu'il perd.

Exemple : vous avez 7 en FORCE et les Dommages que vous infligez s'évaluent avec un dé. Vous affrontez un Troll qui possède 6 en FORCE et dont les Dommages s'évaluent avec un dé. Vous possédez le plus haut total d'HABILETÉ, vous frappez donc en premier. Vous jetez deux dés et obtenez un résultat de 3,

ce qui est inférieur à votre total de FORCE. Vous touchez donc votre adversaire. Jetez maintenant un dé pour déterminer les Dommages que vous infligez à l'ennemi. Vous obtenez 6, mais le Troll porte une cuirasse qui lui confère une Protection de 2. Il ne perd donc que 4 points d'ENDURANCE. S'il est encore en vie (si son total d'ENDURANCE n'est pas réduit à zéro), le Troll riposte. Il jette deux dés à son tour et obtient 6, ce qui est égal à son total de FORCE. Il parvient donc à vous toucher. Il lance son dé de Dommages et obtient 1, et comme vous possédez une valeur de Protection de 2, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. L'épée de votre ennemi ricoche sur votre armure de cuir. Vous pouvez maintenant lancer un nouvel Assaut.

Deux cas de figure doivent être maintenant examinés. Le premier concerne la parade. Si vous choisissez cette option, vous ne pouvez attaquer pendant l'Assaut, mais, pour vous toucher, votre adversaire doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec 3 dés.

Le second concerne le déplacement. Si votre total d'HABILETÉ est supérieur à celui de votre adversaire et que vous vous déplacez avant qu'il ait entamé le combat, vous ne risquez rien. Par contre, si vous vous déplacez en cours d'affrontement, votre adversaire peut vous frapper à sa guise et, dans ce cas, son coup porte.

Armures

Vous débutez votre aventure avec une armure. Si vous êtes chevalier, vous possédez un camail (cuirasse renforcée de métal) qui vous confère une Protection de 3. Les autres classes de personnages possèdent une cuirasse qui leur confère une Protection de 2.

L'armure vous protège en cours de combat en absorbant les coups portés jusqu'à hauteur de la valeur de Protection. Si, par exemple, votre adversaire jette 2 dés + 1 de Dommages et obtient 13, vous ne subissez qu'un Dommage de 11 (13 - 2). Si, pour une raison quelconque, vous perdez votre armure, vous subissez dans ce cas la totalité des Dommages.

Il est interdit de superposer les armures. De toute manière, cela ne ferait que vous encombrer sans multiplier pour autant la Protection.

Armes

Si vous perdez votre armement en cours d'aventure, vous devez réduire votre total de FORCE et les Dommages que vous infligez de 2 points, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré de nouvelles armes. Un chevalier de Niveau 8 possède un total de FORCE de 9 et évalue les Dommages avec 3 dés + 1. S'il vient à perdre son arme, il doit combattre à mains nues avec une FORCE de 7 et détermine les Dommages avec 3 dés - 1.



Le jeu à plusieurs

Si vous choisissez d'entreprendre seul cette quête, vous procéderez comme dans tout autre « livre dont vous êtes le héros ». Mais si vous jouez à plusieurs, l'un des participants fera office de lecteur et lira à voix haute les paragraphes. Parfois, un membre de l'équipe devra agir seul. Cette option se présentera de la manière suivante : « Si l'expédition compte un magicien, rendez-vous au... » Dans ce cas, seul le joueur concerné lira le paragraphe indiqué. Il rapportera à ses compagnons les informations qu'il découvre, sauf si certains renseignements en italique lui sont personnellement destinés : il peut alors choisir de divulguer ou non ce qu'il vient d'apprendre. Supposons que la possibilité soit donnée au prêtre de lire un ancien parchemin. Le joueur prend le livre et lit le paragraphe qui le concerne

« PRÊTRE : Vous déchiffrez les anciennes runes qui recouvrent le parchemin jauni. *Elles vous apprennent que le chemin qui mène à l'Emblème de la Victoire se trouve derrière la porte d'or.* Rendez-vous au **559**. »

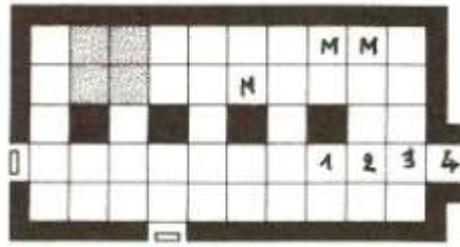
Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

Dans certaines circonstances, la possibilité d'agir est offerte à plusieurs personnages. Les joueurs doivent alors en discuter entre eux, et, s'ils ne parviennent pas à un accord, ils devront s'en remettre au hasard.

Rencontres

A tout moment, l'expédition doit spécifier son ordre de marche. Vous pouvez pour cela utiliser les figurines communément employées dans les Jeux de Rôles ou bien découper de petites cartes où sera notée la classe d'aventure des divers joueurs ou bien le nom qu'ils auront donné à leur personnage. Chaque joueur doit toujours connaître la place qu'il occupe dans l'expédition. L'ordre de marche peut être modifié à tout instant, sauf en cours de combat. Si l'ordre de marche est inutile pour un aventurier solitaire, il est crucial pour une expédition de plusieurs joueurs, car celui qui ouvre la marche est souvent la victime des attaques surprises ou des pièges. Si les joueurs ne parviennent pas à s'entendre sur l'ordre de marche, ils doivent adopter le suivant : le chevalier ouvre la marche, viennent ensuite le prêtre, le magicien et le voleur.

Les rencontres et les combats sont presque toujours représentés sur des plans des salles ou des couloirs. Un exemple est présenté ci-dessous.



Les numéros représentent la position des aventuriers au début du combat. Les M désignent l'emplacement des monstres dans la salle.

L'affrontement avec un monstre débute lorsque le joueur se trouve sur une case adjacente. Il est interdit de se déplacer en diagonale ou de traverser une case déjà occupée par un joueur ou un monstre. Si un monstre ou un joueur trouve la mort, rayez sa position du plan ; il est alors possible de se tenir ou d'avancer à l'endroit où se trouve un cadavre. Il est interdit de se déplacer sur les cases noires (sur le plan ci-dessus, elles représentent des piliers). Les cases grises sont réservées aux monstres. Sauf indication contraire, un monstre se déplace toujours pour affronter le joueur le plus proche. Pour cela, comptez le nombre de cases qui séparent le monstre du joueur. Si plusieurs joueurs se trouvent à égale distance d'un monstre, celui-ci porte son attention sur le joueur qui possède le plus faible total d'HABILITÉ. Quel que soit le nombre de cases à parcourir, le déplacement s'effectue en un Assaut.

Avant de débiter l'aventure, préparez plusieurs cartes pour les personnages ou les monstres. Il n'est pas nécessaire d'en préparer beaucoup, les joueurs ne rencontrant jamais plus de trois ou quatre monstres en même temps. Notez le total d'ENDURANCE des monstres survivants si vous décidez de prendre la fuite. Il se peut, en effet, que vous les rencontriez plus loin.

Équipement transporté

Chaque personnage ne peut emporter plus de dix articles. Si, au cours de l'aventure, un personnage découvre un nouvel objet et qu'il ait atteint cette limite, il doit rayer un des objets de sa liste ou bien le remettre à l'un de ses compagnons.

Deux articles font exception à cette règle : le carquois que possèdent les prêtres et les voleurs, qui contient 6 flèches, compte pour un article, qu'il

soit plein ou vide; même chose pour la bourse, qui peut contenir jusqu'à [100 Pièces d'Or](#).

Points d'Expérience

Le Niveau reflète l'expérience et la maîtrise du personnage. Si vous sortez vainqueur du Labyrinthe de Krarth, des points d'Expérience seront répartis entre les survivants. De même, au cours de l'aventure, il pourra être accordé des bonus (ou des pénalités) qui sont mis en compte à la fin de l'aventure. Ces points d'Expérience permettent au joueur de passer au Niveau supérieur. Les points d'Expérience nécessaires à chaque Niveau sont les suivants

NIVEAU	Points d'Expérience
1	moins de 250
2	250-499
3	500-749
4	750-999
5	1 000-1 249
6	1 250-1 499
7	1 500-1 749
8	1 750-1 999
9	2 000-2 249
10	2 250-2 499
11	2 500-2 749
12	2 750-2 999
13	3 000-3 249

Vous débutez cette aventure avec les points d'Expérience que requiert votre Niveau. Si vous décidez de vous lancer seul dans cette quête avec un Niveau 8 et que vous sortez vainqueur, il vous sera alloué un bonus de 1 000 points d'Expérience qui vous permettra d'atteindre le Niveau 12. Si vous formez une équipe de quatre joueurs de Niveau 2, chaque personnage, en cas de victoire, accédera au Niveau 3.

Si vous sortez vainqueur de cette épreuve, conservez votre *Feuille d'Aventure* ; votre personnage pourra alors se lancer dans une nouvelle quête de la série L'Épée de Légende qui se déroulera au Royaume de Wyrld.

La mort

Si vous tentez cette mission en solitaire et que votre personnage y trouve la mort, forgez-vous un nouveau personnage... et recommencez !

Si un membre de l'expédition se fait tuer en cours d'aventure, ses compagnons poursuivent la quête l'équipe est affaiblie, mais garde des chances de réussir. Le personnage éliminé n'est pas pour autant exclu de la partie : il peut, s'il le désire, jouer le rôle des monstres et lancer les dés, modifier la tactique des monstres (sans pour autant leur inventer de nouveaux pouvoirs) et, de cette manière, donner du fil à retordre à ses anciens compagnons !

L'Équipe-Solo

Lorsque vous vous serez familiarisé avec les règles, il sera possible de tenter l'aventure en Équipe-Solo. Dans cette éventualité, le joueur unique n'invente pas un seul personnage, mais dirige les quatre membres de l'expédition ! Ce système requiert une parfaite connaissance des règles. Il est aussi permis de jouer à deux, chaque joueur tenant le rôle de deux personnages. Bien entendu, les personnages restent de Niveau 2, il serait trop facile de former une équipe composée d'aventuriers de Niveau 8 !

Les personnages

Le joueur ne doit prendre connaissance que des informations qui concernent son personnage. Bien entendu, si vous optez pour l'Équipe-Solo, il vous faut connaître les pouvoirs de chaque type d'aventurier.

Il est conseillé de faire des photocopies des pages concernant les personnages ainsi que de la *Feuille d'Aventure*: vous n'aurez plus besoin de revenir à ce chapitre si jamais votre mémoire venait à vous jouer des tours.

Le chevalier

Vous êtes un redoutable combattant, rompu depuis votre plus jeune âge au maniement des armes. Votre total de FORCE est donc supérieur à celui des autres classes d'aventure de Niveau équivalent et les coups que vous portez infligent plus de dommages. Vous êtes paré d'un camail qui vous assure une Protection de 3. Tous ces atouts vous confèrent une réelle supériorité au combat, mais il ne faut pas pour autant vous croire invulnérable : vous êtes sans défense face à la magie. Qui plus est, vous êtes issu d'une haute lignée et ne pouvez déroger aux règles de la chevalerie. Vous devez en toute circonstance obéir au code de l'honneur et tout acte de félonie risque d'entraîner une perte de points d'Expérience.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Niveau 2

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 12

Jet de Dommages : 1 dé + 1

Niveau 3

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 18

Jet de Dommages : 1 dé + 2

Niveau 4

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 24

Jet de Dommages : 2 dés

Niveau 5

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Jet de Dommages : 2 dés + 1

Niveau 6

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 36

Jet de Dommages : 2 dés + 2

Niveau 7

FORCE : 8, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 42

Jet de Dommages : 3 dés

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 48

Jet de Dommages : 3 dés + 1

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre Feuille d'Aventure. Vous débutez votre quête avec une épée, un camail (valeur de Protection 3) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4, et ainsi de suite jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8.

Le voleur

Certains aventuriers sont loyaux, honnêtes et droits. Ce n'est pas votre cas ! Vous êtes un truand, charmant, certes, mais un truand quand même. Vous vivez d'expédients et, si le besoin s'en fait sentir, vous n'hésitez pas à frapper vos ennemis dans le dos. La fourberie et la ruse sont vos armes de prédilection. Mais vous n'êtes pas un lâche pour autant et, devant l'adversité, vous vous montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Niveau 2

FORCE : 7, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 12

Domages : 1 dé

Niveau 3

FORCE : 7, POUVOIR : 6, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 18

Domages : 1 dé + 1

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 24

Domages : 1 dé + 2

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 30

Domages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 36

Domages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 8, ENDURANCE : 42

Domages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 7, HABILITÉ : 9, ENDURANCE : 48

Domages : 3 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec une épée, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches.

La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Votre carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après utilisation.

Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Esquive

Votre agilité et votre souplesse vous ont rendu maître dans l'art de l'esquive. Chaque fois qu'un adversaire tente de vous frapper, il doit jeter 2 dés + 1 au lieu des deux dés habituels.

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir le tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Dommage de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

Vivacité

Lors d'un affrontement, vous pouvez tenter deux actions dans le même Assaut (mais *une* seule fois par combat). La première action est entreprise au début de l'Assaut, en fonction de votre total d'HABILETÉ. Vous pouvez agir une deuxième fois, en fin d'Assaut, lorsque votre adversaire a épuisé ses possibilités d'action (ce qui vous permet de fuir sans risques en cours d'affrontement).

Le prêtre

Vous êtes originaire de l'Ile de Kaxos, où vous avez vécu de longues années sous la férule des prêtres de l'Illumination. Un entraînement constant et rigoureux a aiguisé vos forces physiques et mentales et, finalement, vous avez été initié aux voies de la sagesse.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Niveau 2

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ 6, ENDURANCE : 10

Dommmages : 1 dé

Niveau 3

FORCE : 7, POUVOIR : 7, HABILITÉ 6, ENDURANCE : 15

Dommmages : 1 dé + 1

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 20

Dommmages : 1 dé + 2

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 25

Dommmages : 2 dés

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 30

Dommmages : 2 dés + 1

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 35

Dommmages : 2 dés + 2

Niveau 8

FORCE : 8, POUVOIR : 8, HABILITÉ 7, ENDURANCE : 40

Dommmages : 3 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec un bâton, une cuirasse (valeur de Protection 2), une bourse, un arc et des flèches.

La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite, jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8. Votre carquois contient 6 flèches. N'oubliez pas de les rayer de la liste après usage.

Vous disposez en outre des capacités suivantes :

Tir

Tant que vous possédez votre arc et vos flèches, vous pouvez choisir l'option tir lors des combats. Pour cela, vous n'avez pas besoin de vous trouver dans une case adjacente à celle de l'ennemi pour l'atteindre. Pour le toucher, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches

n'infligent qu'un Dommage de 1 dé à la cible touchée (moins sa Protection).

Maîtrise du Bâton

Une longue pratique des arts martiaux associée à une parfaite connaissance de l'organisme humain vous permet de toucher l'ennemi à ses points faibles. Lorsque vous combattez avec votre bâton et que vous frappez votre adversaire, il vous est possible d'évaluer les Dommages avec trois dés au lieu des deux dés habituellement requis. Cela augmente la difficulté, mais si le coup porte, vous infligez à votre adversaire 1 dé de Dommages supplémentaire et vous parvenez à le déséquilibrer : un ennemi à terre ne peut réagir avant la fin de l'Assaut suivant.

Soins

Vous pouvez utiliser ce pouvoir psychique à tout moment, sauf au combat. Pour prodiguer des soins, vous devez avant tout déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez dépenser à cet effet. Otez ces points de votre total d'ENDURANCE et jetez 1 dé - 2. Multipliez le résultat par le nombre de points d'ENDURANCE dépensés, afin de connaître le total d'Énergie Curative - sous forme de points d'ENDURANCE - que vous avez rassemblés. Ces points peuvent ensuite être distribués entre les membres de l'expédition, vous compris.

Exemple : Alric le prêtre décide de prodiguer des Soins et y consacre 5 points d'ENDURANCE. Il jette 1 dé - 2 et obtient 4. Il multiplie les 5 points qu'il a consacrés par 2 (4 - 2) et rassemble ainsi 10 points d'ENDURANCE. Il peut donc récupérer ses 5 points d'ENDURANCE et distribuer les 5 points restants à ses compagnons.

Les résultats négatifs comptent pour zéro. Cette pratique comporte des risques puisque vous pouvez dépenser des points sans rien avoir en retour. Vous serez averti lorsque vous pourrez recourir à d'autres pouvoirs psychiques. Ces pouvoirs comprennent :

Perceptions extrasensorielles

Possibilité de connaître les pensées d'autrui.

Clairvoyance

Cette faculté permet de voir à travers les tentures, un épais brouillard ou de l'eau trouble. Elle ne s'étend pas aux matériaux durs tels que la pierre ou le métal.

Lévitacion

Vous pouvez vous élever à la verticale dans les airs.

Exorcisme

Ce pouvoir permet de repousser les Fantômes ou les Morts Vivants en neutralisant l'énergie surnaturelle qui les anime.

Le magicien

Vous tirez vos pouvoirs de pratiques occultes et maîtrisez les forces surnaturelles qui vous entourent. *Vous* pouvez combattre à l'épée, mais l'essentiel de votre puissance réside dans la maîtrise de sortilèges.

Vos caractéristiques sont les suivantes :

Niveau 2

FORCE : 6, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 10

Jet de Dommages : 1 dé - 1

Niveau 3

FORCE : 6, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 15

Jet de Dommages : 1 dé.

Niveau 4

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 6, ENDURANCE : 20

Jet de Dommages : 1 dé + 1

Niveau 5

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 25

Jet de Dommages : 1 dé + 2

Niveau 6

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 30

Jet de Dommages : 1 dé + 3

Niveau 7

FORCE : 7, POUVOIR : 8, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 35

Jet de Dommages : 2 dés + 1

Niveau 8

FORCE : 7, POUVOIR : 9, HABILITÉ : 7, ENDURANCE : 40

Jet de Dommages : 2 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Vous débutez votre quête avec une épée, une armure d'argent (valeur de Protection : 2) et une bourse. La bourse contient 10 Pièces d'Or au Niveau 2, 15 au Niveau 3, 20 au Niveau 4 et ainsi de suite jusqu'à 40 Pièces d'Or au Niveau 8.

La liste de vos capacités est beaucoup plus longue que celle de vos compagnons. Cela est dû au nombre important de sortilèges que vous

maîtrisez. Lisez ce qui va suivre avec attention, la mise en oeuvre d'un sortilège étant quelque peu complexe.

1. La concentration qu'exige un sortilège dure un Assaut. Vous pouvez vous concentrer à tout instant, même au combat, mais vous êtes alors totalement vulnérable pendant un Assaut. Un sortilège invoqué se garde en mémoire sans effort. Vous pouvez de cette manière avoir en tête plusieurs sortilèges prêts à l'usage.

Toutefois, le sortilège que vous gardez en mémoire réduit votre total de POUVOIR de 1 point, jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Si vous gardez en permanence plusieurs sortilèges, votre total de POUVOIR est réduit d'autant, ce qui vous rend vulnérable aux attaques psychiques.

2. Le lancer d'un sortilège prend un Assaut, mais cette tentative n'est pas toujours couronnée de succès : pour réussir son lancer, le magicien doit obtenir avec 2 dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le Niveau de complexité du sortilège est ajouté au résultat du jet de dés. Si vous manquez ce lancer, vous pouvez encore tenter votre chance à l'Assaut suivant. Cette fois, la tâche est plus aisée, puisque vous ôtez 1 point au Niveau de complexité. Si vous échouez une fois encore, vous ôtez 2 points à l'Assaut suivant. Si, pour une raison quelconque, le lancer du sortilège est interrompu (le magicien est frappé ou doit se déplacer), le processus doit être entièrement repris.

Exemple : Ragnarok le magicien possède un total de POUVOIR de 9. Il garde constamment en mémoire deux sortilèges, ce qui réduit son total de POUVOIR à 7. Au détour d'un couloir, Ragnarok se heurte à trois Hobgobelins. Aussitôt, il décide de lancer un Météore. La complexité de ce sortilège est de Niveau 3. Pour réussir, Ragnarok doit obtenir 7 au moins avec 2 dés + 4. Il échoue mais recommence à l'Assaut suivant, cette fois-ci avec 2 dés + 3. Il échoue encore mais, au troisième Assaut, avec 2 dés + 2, il obtient enfin un résultat inférieur à 7. Une boule d'énergie incandescente jaillit de ses doigts et explose au milieu de ses adversaires. Heureusement pour Ragnarok, les Hobgobelins ont trop attendu avant de s'élancer à l'attaque car, s'il avait dû combattre, cela aurait interrompu le processus et l'aurait obligé à relancer 2 dés + 4 à l'Assaut suivant.

Vous disposez des sortilèges suivants :

Miasmes (Niveau 1)

Un brouillard toxique recouvre les adversaires en présence et inflige à chacun la perte de 1 point d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Il s'agit d'un sortilège d'attaque.

Hurlement (Niveau 1)

Ce sortilège mental ne peut affecter qu'une seule cible. Le cri du magicien trouble l'adversaire qui lance trois dés au lieu de deux pour le combat ou le tir pendant quatre Assauts.

Foudre Blanche (Niveau 1)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 2 dés + 2 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Blessure (Niveau 2)

Ce sortilège d'attaque frappe un seul adversaire et provoque la perte de 3 dés + 3 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Puissance (Niveau 2)

Ce sortilège augmente votre FORCE de 2 points et permet d'ajouter 2 points aux Dommages que vous infligez *ou bien* d'augmenter de 1 point le total de FORCE de tous vos compagnons (vous compris) et d'ajouter 1 point à leur jet de Dommages. Les effets durent quatre Assauts.

Téléportation (Niveau 2)

Lorsque vous désirez rompre le combat, ce sortilège téléporte tous les membres de l'expédition vers la plus proche sortie, permettant de fuir dès l'Assaut suivant.

Souffle Mortel (Niveau 2)

Ce sortilège mental provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires qui n'auront su y résister. Dans ce cas, la Protection est inopérante.

Vampire (Niveau 3)

Ce sortilège mental n'affecte qu'un seul adversaire, qui, s'il ne peut y résister, perd 4 dés d'ENDURANCE. De surcroît, le magicien récupère la moitié des points d'ENDURANCE perdus par la victime (arrondis au chiffre inférieur). Bien entendu, votre total d'ENDURANCE ne peut excéder son total de départ.

Météore (Niveau 4)

Ce sortilège d'attaque provoque la perte de 2 dés + 2 points d'ENDURANCE chez tous les adversaires (moins leur valeur de Protection).

Main du Diable (Niveau 4)

Ce sortilège mental opère par imposition de la main. Il est donc nécessaire d'être en contact avec l'adversaire, qui perd 7 dés d'ENDURANCE s'il ne peut résister. S'il résiste, il ne perd que 2 dés d'ENDURANCE.

Foudre Noire (Niveau 5)

Ce sortilège d'attaque puissant frappe un seul adversaire et provoque la perte de 7 dés + 7 d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

asservissement (Niveau 5)

Ce sortilège mental permet de contrôler l'esprit d'un seul adversaire qui, s'il ne peut y résister, demeure immobile et, si vous n'êtes pas au combat, doit répondre à vos questions. Le magicien peut lui ordonner de combattre ses anciens compagnons d'armes. Jetez alors un dé : avec un résultat de 6, l'adversaire reprend ses esprits et attaque à nouveau. Ce sortilège opère tant que vous demeurez à proximité. Lorsque vous quittez la pièce où se trouve la victime, la malheureuse meurt aussitôt.

Vous disposez de surcroît d'un certain nombre de sortilèges qui ne sont pas de nature offensive :

L'Appel du Faltyn

Une petite créature surnaturelle apparaît pour vous servir pendant un temps.

Oracle

Ce sortilège permet d'avoir un aperçu du futur.

Détection de la Magie

Elle permet d'avoir conscience des forces surnaturelles mises en oeuvre alentour.

Le recours à ces sortilèges ne nécessite pas de jet de dés particulier.



*1 Sous trois des fanions des mages,
des intendants attendent patiemment.*

1

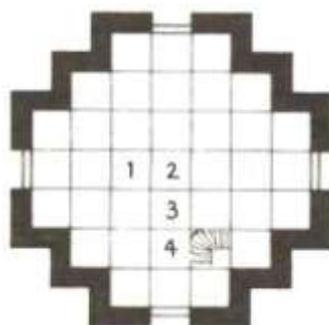
Pendant tout le jour, vous avez foulé la terre aride de Krarth, le regard fixé sur ces colonnes de poussière qui s'élèvent dans un ciel uniformément bleu. Depuis quelques heures, une bise glaciale balaie les vastes étendues d'herbes rases, striant les eaux noires des marécages. De temps à autre, de rares arbres aux formes tourmentées rompent la monotonie du paysage, étirant leurs branchages malingres, tels des bras décharnés, implorant la clémence des cieux. La forteresse de Kalugen, qui n'était au matin qu'un petit point dans le lointain, dresse à présent sa masse noire. Vous pressez le pas, vous frayant un passage parmi les marchands et les paysans qui affluent vers les portes de la citadelle. Il vous faut avant ce soir vous enrôler sous la bannière d'un mage, car demain débute l'Épreuve qui verra le Labyrinthe, comme chaque année, engloutir dans ses entrailles son lot d'aventuriers assoiffés de fortune et de gloire. Car la richesse n'attend que celui qui saura déjouer les pièges du Labyrinthe et remonter des profondeurs de la terre en brandissant l'Emblème de la Victoire. Vous arrivez enfin en vue d'un gigantesque portail aux lourds battants de bronze s'ouvrant, telles des mâchoires béantes. Vous suivez la foule disparate qui se presse le long des rues. Les austères bâtiments de granite noir sont décorés de tentures chatoyantes aux couleurs des différents mages. Pour une semaine la ville se pare, mais quand les échos de la fête se seront tus, l'inquiétant voile d'ombre planera à nouveau sur la forteresse. Vous atteignez bientôt la Grand-Place, sur laquelle une tente a été dressée. Les fanions aux couleurs des mages flottent à l'entrée, mais, en arrivant à leur hauteur, vous constatez que sous trois d'entre eux seulement les intendants attendent patiemment : trois mages cherchent encore leur champion. En vous apercevant, les intendants esquissent un sourire narquois. Au fil des ans, ils ont vu des dizaines d'aventuriers téméraires s'enrôler sous la bannière de leur maître, mais bien peu sont ressortis du Labyrinthe. Vous les toisez d'un air de défi. Vous devez choisir entre les trois fanions. Tandis que vous contemplez, indécis, les bannières chamarrées, un marchand engoncé dans d'épaisses fourrures s'approche de vous d'une démarche titubante. Si vous ignorez cet ivrogne pour vous approcher des fanions, rendez-vous au [452](#). Si vous préférez aborder le marchand, rendez-vous au [69](#). Si votre groupe compte un voleur et qu'il désire agir, rendez-vous au [58](#). Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [18](#). Si le magicien désire intervenir, rendez-vous au [398](#).

2

Les cadavres des Morts Vivants se transforment bientôt en une bouillie infâme et nauséabonde. Soudain, un objet scintille : l'un des Morts Vivants portait un anneau de Rubis. Vous pouvez le prendre (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Un miroir a échappé à la destruction. En vous approchant, vous constatez qu'il fait office de porte secrète. Si vous désirez pousser le miroir, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez poursuivre en direction des portes de bronze, rendez-vous au [456](#).

3

Vous atteignez enfin le dernier étage de la tour. Le vent froid de la nuit s'engouffre en sifflant par les ogives des fenêtres. Soudain, une main gantée de noir s'accroche au parapet et le visage masqué d'un assassin apparaît dans l'embrasure ! Les assassins que vous avez fuis ont escaladé les parois de la tour, déterminés à en finir. Vous allez devoir affronter tous les survivants du précédent combat. Ceux que vous aviez blessés ont récupéré 5 points d'ENDURANCE grâce à des herbes revigorantes. Placez les assassins aux fenêtres, en commençant par celle du nord, puis, selon le nombre restant, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 5

Tant qu'un assassin n'est pas au contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages : 1 dé - 1). L'assassin choisit sa cible selon l'ordre de préférence suivant : magicien, prêtre, voleur, chevalier. Sinon, il combat à l'épée. Pour fuir par l'escalier, rendez-vous au [513](#). Si vous parvenez à éliminer tous les assassins, rendez-vous au [226](#).

4

Vous pointez le sceptre en direction du mur (rayez une charge). Le rayon d'énergie explose en une gerbe d'étincelles. Hélas, la déflagration ne fait qu'égratigner la muraille, car il faut au moins trois charges pour ouvrir une brèche dans le mur. Si le sceptre possède moins de deux charges, vous devez abandonner l'épée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) afin de poursuivre votre progression. Rendez-vous au [503](#).

5

Inexorablement, vous vous enfoncez dans la roche, tel un fantôme. Vous atteignez bientôt les niveaux inférieurs du Labyrinthe. Votre corps reprend peu à peu sa consistance et vous vous retrouvez sur des marches taillées dans le roc. Une fournaise en contrebas exhale des vagues de chaleur moite. Rendez-vous au [356](#).

6

Vous repoussez la grille et sautez au beau milieu des barbares stupéfaits. Aussitôt, ils portent la main à leurs haches, mais votre apparition les a pris de court et vous pouvez les frapper pendant un Assaut avant qu'ils réagissent.

	B		
	1	B	
2	3	4	
	B	B	

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

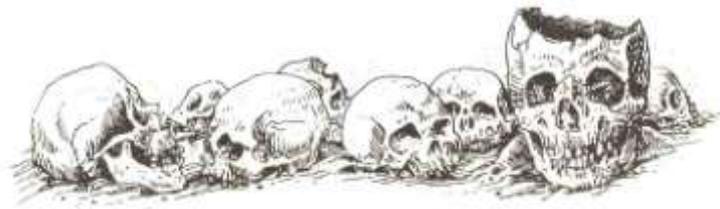
FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:12

Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [43](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [191](#).

7

VOLEUR : Soudain, une voix autoritaire s'élève au-dessus des clameurs de la foule. Un personnage majestueux, vêtu d'une robe rouge, s'avance vers vous. La populace s'écarte sur son passage et le salue avec déférence. A sa vue, le soldat blessé baisse sa garde. « Je... Je m'apprêtais à appréhender ce voleur, Votre Seigneurie », bredouille-t-il. « Silence ! tranche le nouveau venu. Tu allais mourir, incapable ! Remercie le ciel de n'être point à mon service. Tu aurais servi de pâture à mes fauves. Hors de ma vue ! » L'inconnu s'adresse alors à vous : « Tu es un bretteur convenable, dit-il en esquissant un sourire. Tu pourrais employer tes talents à des activités plus lucratives que le chapardage... » Rendez-vous au [397](#).



8

D'un regard circulaire, vous observez les environs. Au fond de la caverne, vous apercevez un tunnel faiblement éclairé. Des monticules de pierres sont disposés le long de la berge. Curieusement, ils évoquent des sépultures dressées à la hâte. Près d'une paroi se dresse un bloc de glace opaque. A côté, vous repérez un autel de bronze flanqué de part et d'autre de braseros et entouré de nombreuses bougies rouges allumées. Vous pouvez examiner un monticule en ôtant quelques pierres. Si vous êtes en groupe, désignez celui qui va s'en charger et rendez-vous au [42](#). Si vous désirez vous approcher de l'autel, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez observer de plus près le bloc de glace, rendez-vous au [334](#). Vous pouvez aussi quitter la caverne par le tunnel (rendez-vous au [279](#)).

9

PRÊTRE : *La soupe verdâtre a des vertus curatives. La substance goudronneuse est du venin de Chimère, un poison à effet lent. Le liquide effervescent est l'antidote du venin de Chimère. Vous ne pouvez identifier la mixture incolore.* Retournez au [103](#).



10

Il sursaute sur son siège et un rictus de rage lui déforme les traits : « Je suis étonné, siffle-t-il entre ses dents. Vous avez eu l'insigne honneur d'une leçon particulière du maître incontesté de la Spirale de l'Or ! J'ai vaincu le Mage Tor lors de la grande finale et vous ne comprenez pas mes explications ! Vous n'avez rien à faire ici ! » Sur ces mots, il étend les bras, et des volutes de flammes froides vous entourent. La douleur vous arrache un cri et vous perdez 2 dés d'ENDURANCE (la Protection n'entre pas en ligne de compte). Si vous êtes encore en vie, vous disparaissiez lentement dans le sol... Rendez-vous au [5](#).

11

Vous vous concentrez et invoquez votre sortilège. Hélas, l'Homme-Dirge comprend votre manège et s'élançe à l'attaque !

			4	
	D	1		
	2	3		

HOMME-DIRGE (Protection 1, Dommages 2 dés)

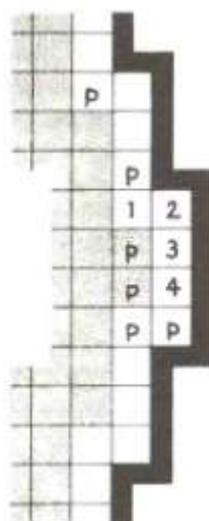
FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 13

Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [57](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [22](#).

12

Vous jetez le joyau de glace dans le bassin en fusion. Les Pyriades poussent des hurlements en le voyant s'enfoncer dans la lave car un cercle de givre se forme autour du point d'impact. Les Pyriades se mettent à grelotter et les flammes qui les composent diminuent d'intensité : cette attaque a drainé une partie de leurs forces, mais ils conservent assez de vigueur pour se venger ! Les Pyriades, créatures éthérées, peuvent se déplacer sur des surfaces abruptes (en gris sur le plan, tandis que vos mouvements sont limités aux cases blanches).



PYRIADE (Dommages 1 dé)

FORCE : 5 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Lorsqu'ils font mouche, la Protection de la victime n'entre pas en ligne de compte. Leurs griffes de feu sont capables de percer les plus épaisses armures. Les Pyriades sont au nombre de six. Si vous parvenez à fuir ou si vous remportez ce combat, rendez-vous au [223](#).



13

L'alcôve n'est guère profonde et les parois en sont recouvertes d'une mosaïque de faïence bleue et or qui scintille à la lueur des torches. Vous y pénétrez dans l'espoir de découvrir un passage, mais une aveuglante lueur illumine alors le réduit, les murs semblent se vaporiser et émettent un son cristallin. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous vous trouvez dans un jardin à la végétation luxuriante, recouvert d'un dôme de vitraux. Devant vous, assise sur la margelle d'une fontaine, une jeune Elfe vêtue d'une toge de soie verte vous contemple. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [524](#). Si vous préférez lui parler, rendez-vous au [274](#).

14

Vous alliez atteindre le sommet des marches quand un cri semblable au feulement d'un tigre déchire le silence ! Un assassin apparaît devant vous. Disposez les assassins survivants au sommet des marches. Leur total d'ENDURANCE est à son niveau de départ grâce à l'absorption d'herbes régénératrices. Soudain, vous percevez un mouvement furtif derrière vous : le Mage Vyl est revenu du monde des morts !

ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:5

Tant que l'assassin n'est pas au contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages : 1 dé - 1).

MAGE VYL (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 7 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 9 ENDURANCE:35



Le contact du Vampire a un pouvoir paralysant. Quiconque, à l'exception du prêtre, subit une blessure doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés ; sinon, il s'écroule paralysé pour la durée du combat. Si vous parvenez à tuer à nouveau le mage, vous pouvez fuir par l'escalier (rendez-vous au [513](#)). Si vous éliminez à la fois Vyl et les assassins, rendez-vous au [226](#).

15

« Parfait ! dit-il. Nous pouvons donc commencer. » Il dissimule son dé derrière sa main et choisit un chiffre. Si vous êtes un groupe, désignez le joueur qui va affronter Klef. Celui-là seul choisira les chiffres. Choisissez un chiffre entre 1 et 6 et rendez-vous au [20](#).

16

Après de multiples circonvolutions, le tunnel débouche sur une vaste caverne bordant un lac souterrain. Le long de la berge s'élèvent des monticules de pierres qui ressemblent à des tombes. A quelques mètres de là, vous repérez un bloc de glace opaque et, derrière lui, un autel de facture primitive flanqué de braseros. La grotte n'a pas d'autre issue. Allez-vous vous approcher de l'autel (rendez-vous au [71](#)), examiner le bloc de glace (rendez-vous au [334](#)), examiner l'un des monticules (rendez-vous au [42](#)) ou bien rebrousser chemin (rendez-vous au [279](#)) ?

17

« Sage décision, répond Icon. Je ne vois aucune raison de diviser nos forces alors que nous touchons au but. Que notre devise soit : la confiance vaincra ! » Si l'un des joueurs est blessé, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [27](#).

18

PRÊTRE : Vous vous souvenez avoir consulté d'anciens documents se référant au territoire de Krarth. Ils recelaient sûrement des informations sur les mages. Vous faites le vide dans votre esprit et sondez votre mémoire. Le monde extérieur se dissipe et vous vous revoyez, jeune novice, plongé dans la lecture d'un antique grimoire. *Le fanion de couleur vert olive est celui du Mage Kalugen, homme cruel et avide qui règne sur la citadelle. Ses équipes ont souvent remporté l'Épreuve du Labyrinthe, et ces victoires ont renforcé son*

pouvoir. Il montre peu d'intérêt à la manifestation de demain. Le fanion écarlate est celui du Mage Balthazar, qui a beaucoup perdu lors des dernières épreuves et doit absolument vaincre cette fois-ci, sous peine de céder à ses rivaux une grande partie de ses terres. L'inquiétant emblème noir et pourpre est celui du Mage Vyl. Les rumeurs prétendent qu'il est issu d'une lignée de Vampires et que, chaque nuit, il hante ses terres à la recherche de sang frais. Retournez au [1](#) et faites un nouveau choix.

19

PRÊTRE : Vous examinez avec attention le symbole sur l'autel. Les trois triangles entrelacés font partie des armoiries de la maison Vyl, ce qui n'est pas pour vous surprendre. En dessous, toutefois, vous repérez un autre symbole, et vous ne pouvez réprimer un cri de stupeur. *Vous reconnaissez la fourche à cinq branches, signe distinctif des adeptes de la Nuit Éternelle, une secte de Vampires !* Si vous désirez poursuivre la recherche d'un passage secret, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez quitter la pièce au plus vite, rendez-vous au [3](#).

20

Klef soulève sa main et révèle un 5. Si vous avez choisi :

Le 1	Rendez-vous au 50
Le 2	Rendez-vous au 45
Le 3	Rendez-vous au 40
Le 4	Rendez-vous au 35
Le 5	Rendez-vous au 30
Le 6	Rendez-vous au 25

21

Au bout de quelques mètres le corridor débouche sur une vaste salle. Au fond, une porte à double battant luit d'un éclat bleuté. De part et d'autre de l'entrée, des escaliers conduisent à un balcon. Mais le plus extraordinaire est ce gigantesque échiquier au centre de la pièce. Le plateau a environ huit mètres de côté et les pièces sont de la taille d'un homme. Une sphère lumineuse accrochée au plafond éclaire le jeu. Si vous voulez rebrousser chemin et explorer le passage de gauche, rendez-vous au [249](#). Si vous

choisissez de gravir les marches, rendez-vous au [82](#). Si vous désirez examiner l'échiquier, rendez-vous au [422](#).

22

Il vous est impossible de franchir ce gouffre. L'Emblème de la Victoire est visible, mais hors d'atteinte. Bientôt, vous apercevez une silhouette noire qui gravit le monticule. Icon Ungody ! Le seigneur de la guerre va remporter l'Épreuve et se verra couvrir de gloire et de richesses, pendant que vous languirez dans les brumes du Labyrinthe.

23

Vous lancez votre dague. Si elle atteint son but, Nébularion perd 1 dé - 2 points d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, la dague perd ses vertus magiques à proximité de l'entité. Vous devez attendre la fin du combat (si vous le remportez) pour la récupérer. Retournez au [484](#).

24

Vous débouchez la petite fiole et en buvez le contenu. Immédiatement, un voile opaque brouille votre vue tandis qu'une vague incandescente vous parcourt les veines ! Votre vision s'aiguise, les couleurs prennent un éclat quasi insoutenable, le moindre murmure résonne à vos oreilles. Vous possédez à présent les réflexes d'un chat et la force d'un tigre, mais vous risquez d'en mourir. Jetez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, votre coeur ne résiste pas à la drogue. Si le résultat est supérieur ou égal à 3, vous gagnez 1 point de FORCE et d'HABILETÉ, mais vous perdez 1 point de POUVOIR et d'ENDURANCE. Les effets de cette potion dureront jusqu'au terme de cette aventure. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.



25

Après *rectification* avant la seconde Spirale, vous avez 2 faces et 5 piles. Klef, quant à lui, dispose de 6 faces. Il vous laisse observer le jeu un instant avant de déclarer : « Comme vous le remarquez, vous ne pouvez

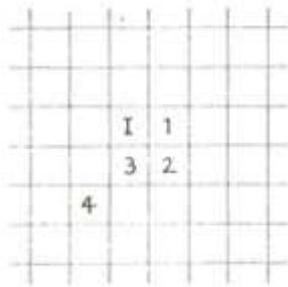
plus jouer que le 1. Si je choisis un nombre supérieur à 2, vous perdez. Je crois qu'il est inutile de poursuivre. » Puis il balaie toutes les pièces hors de la table. Rendez-vous au [55](#).

26

Le personnage effleure la table et aussitôt 14 Pièces d'Or apparaissent. 7 s'alignent devant lui, les 7 autres venant se ranger de votre côté. Un dé à six faces apparaît à son tour au bout de chaque ligne. Toutes les pièces sont tournées côté face. « Je m'appelle Klef, dit l'étrange créature. Je suis le maître de ce jeu que les archimages nommaient autrefois la Spirale de l'Or. Chaque tour de jeu est appelé une Spirale. A la première Spirale, je choisis secrètement un nombre sur mon dé en le plaçant face vers le haut et je le recouvre de ma paume. Vous procédez de même. Cela fait, nous révélons les dés et comparons les nombres choisis. Si mon nombre est supérieur au vôtre, vous perdez une quantité de Pièces équivalente à la différence entre les deux nombres. Ces Pièces disparaissent de l'aire de jeu. Quant à moi, je retourne côté pile un nombre de Pièces égal à celui que j'ai annoncé. Par exemple, j'ai un 4 et vous un 3. Vous perdez une Pièce et j'en retourne quatre côté pile... Avant de débiter la deuxième Spirale, nous pouvons *rectifier*. Cela veut dire que chaque joueur possédant des pièces côté pile peut en retourner une côté face. Le perdant est celui qui, à l'issue d'une Spirale, n'a plus de Pièces côté face... Le procédé est simple, mais obéit aux trois règles suivantes : le nombre qu'on annonce doit toujours être inférieur au nombre de faces qu'on possède. A la première Spirale, nous pourrions annoncer un nombre de 1 à 6 puisque nous disposons chacun de 7 faces, mais si, plus tard, l'un de nous n'a plus que 5 faces, il ne pourra annoncer qu'un nombre de 1 à 4. Deuxièmement, si nous annonçons un nombre identique, la Spirale est annulée. Enfin, les Pièces perdues sont toujours choisies parmi les faces... Avez-vous compris ? » Si vous êtes prêt à jouer, rendez-vous au [15](#). Si vous n'avez rien compris à ses explications, rendez-vous au [10](#).

27

Brusquement, Icon dégaine son sabre et vous frappe, vous infligeant une perte de 8 points d'ENDURANCE (si vous êtes en groupe, il frappe le premier suivant l'ordre de marche). Si vous êtes encore en vie, vous vous préparez à riposter. « Pauvre imbécile ! ricane-t-il. Je ne m'allie pas avec la vermine ! » A ces mots, des étincelles écarlates courent le long de son armure.



ICON UNGODY (Protection 2, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 POUVOIR: 8

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 28

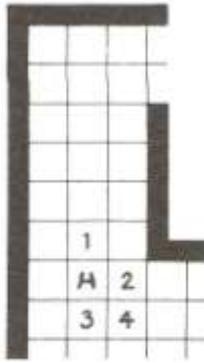
Icon est insensible au sortilège d'asservissement. Il est entouré d'une Barrière Défensive et quiconque le touche avec une épée perd 1 point d'ENDURANCE ; mais on peut l'atteindre avec une flèche. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [377](#).

28

Vous vous avancez et empoignez la bannière rouge. Deux des intendants se concertent du regard, dissimulant mal leur dépit, et s'éloignent en haussant les épaules. Le troisième se précipite vers vous. « Vous venez de choisir la bannière de notre estimé maître, le Mage Balthazar ! » s'exclame-t-il. A cet instant, une silhouette majestueuse, vêtue de rouge, traverse la place dans votre direction. En l'apercevant, l'intendant plie l'échine avec dévotion. Rendez-vous au [397](#).

29

Vous bondissez sur l'inconnu alors qu'il choisissait un fruit confit sur un plateau. Placez-vous comme ci-dessous. Vous pouvez le frapper pendant un Assaut, puisque vous l'attaquez par surprise.



HOMME EN BLEU (Dommages 1 dé + 1)
FORCE : 7 POUVOIR : 7
HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 15

Bizarrement, aucun invité ne semble se préoccuper de ce combat. Si vous fuyez la résidence, rendez-vous au [119](#). Si vous éliminez l'inconnu, rendez-vous au [184](#).

30

« Égalité ! annonce-t-il. La Spirale est nulle. Passons à la suivante. »
Choisissez à nouveau un nombre entre 1 et 6 et rendez-vous au [310](#).

31

La porte s'ouvre sur une petite caverne sur le sol de laquelle gît un cadavre qui porte la livrée de Kalugen : le mage démoniaque a dû lui confier une mission suicidaire dans le Labyrinthe... L'homme enserre un prisme octogonal de verre multicolore. Prenez-le si vous le désirez. Vous balayez la pièce du regard sans découvrir d'issue. Vous remarquez une estrade de marbre à l'extrémité de la caverne. Si vous désirez grimper sur l'estrade, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez rebrousser chemin (n'oubliez pas qu'il vous faut à six reprises essayer les coups des créatures), rendez-vous au [279](#).

32

Vous fouillez les cadavres et découvrez 4 haches, 20 Pièces d'Or, 4 plastrons (Protection 1), 3 dagues, 13 shurikens (sans intérêt pour vous) et une fiole de liquide noir. Si votre groupe comprend un prêtre, il peut identifier le liquide (rendez-vous au [463](#)) ; sinon, vous pouvez le boire à tout moment. Rendez-vous au [317](#) pour en découvrir les propriétés, mais n'oubliez pas de noter le numéro du paragraphe que vous quittez (notez tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [236](#).

33

Vous placez tous les éléments du squelette dans la forme métallique. A l'instant où vous posez le dernier os, une bise glaciale se lève et tourbillonne autour de la colline. L'âme de Skrymir revient du Royaume des Morts... Déjà une gelée rosâtre recouvre les os, tandis que des étincelles illuminent les orbites du crâne. Bientôt, le Géant se dresse de toute sa hauteur, la forme métallique l'enveloppant telle une armure. Il vous toise d'un air méprisant.

« Misérable ! gronde-t-il. Tu as oublié mon cœur ! Je vais prendre le tien en échange ! » Rendez-vous au [342](#).

34

Vous examinez le rebord du miroir, à la recherche d'un mécanisme, mais, comme vous n'en repérez aucun, vous enroulez votre cape autour de votre bras et, d'un coup de coude, pulvérisez la glace. Le verre se brise en milliers de fragments, révélant un cadavre grimaçant ! Le monstre quitte sa cachette et fouette l'air à grands coups de masse.

Le plan ci-dessous montre la disposition du groupe lors de l'attaque des Morts Vivants. La position 1 est celle du personnage qui a brisé le miroir. Les autres suivent dans l'ordre. Les C montrent la position des cadavres qui attaquent à chaque Assaut ou se déplacent s'ils n'ont plus d'adversaire. Pour fuir, vous devez vous débarrasser du Mort Vivant qui bloque le passage. Les cadavres des alcôves bloquent le couloir si la case est libre devant eux.



MORT VIVANT (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 5 POUVOIR : 4

HABILETÉ : 2 ENDURANCE: 4

Si vous parvenez à fuir jusqu'aux portes de bronze, rendez-vous au [456](#). Si vous parvenez à vaincre, rendez-vous au [2](#).

35

Vous avez l'avantage et il le sait. Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 4 piles. Il ne vous reste plus que 5 Pièces, mais ce sont toutes des faces. Il ne peut annoncer que 2 et, si vous annoncez 5, vous l'éliminez. Rendez-vous au [85](#).

36

La porte s'ouvre en grinçant sur une petite chapelle dévolue au culte d'une divinité maléfique. Un drap maculé de sang recouvre un autel d'obsidienne, flanqué de part et d'autre de braseros d'où s'élève une fumée âcre. Une porte grillagée s'ouvre au fond de la pièce. Si vous désirez rebrousser chemin jusqu'aux marches, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez inspecter l'autel, rendez-vous au [243](#). Vous pouvez aussi vous approcher de la grille (rendez-vous au [526](#)).

37

A l'instant où vous vous emparez de l'épée, une muraille apparaît, bloquant le passage. Vous reposez l'épée et le mur disparaît ! Vous ne pouvez emporter l'épée sans rebrousser chemin. Si vous possédez le sceptre d'acier (avec au moins une charge), vous pouvez tenter d'ouvrir une brèche dans la paroi (rendez-vous au [4](#)). Sinon, vous devez abandonner l'épée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [503](#).

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui a pris le crâne. S'il n'a pas été désigné, il s'agit du premier selon l'ordre de marche.

A l'instant où vous soulevez le crâne, ses orbites s'illuminent et la pièce se pare de teintes vives. Vous vous retrouvez dans un réduit rempli de parchemins. Le crâne repose sur une table. Vous pouvez prendre autant de parchemins qu'il vous plaît, à condition de demeurer dans la limite de dix objets). Pour retrouver vos compagnons, il vous suffira de soulever à nouveau le crâne, mais n'oubliez pas qu'il compte, lui aussi, pour un objet.

Invisibilité : Lorsque vous le déroulez en cours de combat, ce parchemin permet à tous les joueurs de fuir (à condition que cela soit permis) à l'Assaut suivant sans avoir d'abord à se déplacer.

Soins : Le joueur qui le lit peut à tout instant récupérer 2 dés d'ENDURANCE, sans dépasser son total de départ.

Ajustement : Le joueur peut modifier ses caractéristiques (FORCE, ENDURANCE, POUVOIR, HABILITÉ) en transférant 1 point d'une capacité à une autre.

Faille Temporelle : Ce parchemin, lorsqu'il est déroulé en cours de combat, permet de régresser dans le temps : les joueurs retrouvent leur total d'ENDURANCE du début de l'affrontement.

Prédiction : Ce parchemin qui peut être déroulé à tout instant permet de voir des événements passés ou à venir : vous pouvez lire un paragraphe choisi au hasard puis retourner au paragraphe que vous avez quitté. Choisissez le numéro en lançant 3 dés si vous obtenez 3, 6 et 4, lisez le paragraphe [364](#). Si vous obtenez un numéro qui ne figure pas dans le livre (**666**, par exemple), le parchemin perd ses pouvoirs.

Chaque parchemin existe en plusieurs exemplaires, vous pouvez donc choisir plusieurs fois le même sortilège. Notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure* pour retrouver les propriétés des parchemins. Chacun ne peut être déroulé qu'une fois avant de tomber en poussière. Les parchemins de Prédiction ne fonctionnent pas dans la pièce où vous êtes actuellement, il est donc inutile de les dérouler sur place... Choisissez les parchemins qui vous intéressent, reprenez le crâne et rendez-vous au [97](#).

39

Vous buvez une gorgée avant de lui tendre la bouteille d'un air satisfait. « Excellent cru ! » vous exclamez-vous. Rassurée, la créature boit à son tour. Pendant ce temps, vous vous tournez et avalez discrètement une dose d'antidote. L'Homme-Dirge vous rend la bouteille en souriant et vous profitez de sa bonne humeur pour lui proposer de vous conduire de l'autre côté... Rendez-vous au [118](#).

40

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 4 piles. Il vous reste 5 Pièces, toutes des faces. Choisissez votre nombre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [60](#).

41

VOLEUR : Vous êtes à bout de souffle et votre bras endolori plie sous les coups. Bientôt, d'autres gardes arrivent à la rescousse. Vous sentez brusquement la pointe d'une épée vous titiller le dos. « Rends-toi, misérable, ou je t'embroche comme un porcelet ! » intime une voix. Aussitôt, vous lâchez votre épée. Quelques instants plus tard, vous êtes jeté pieds et poings liés dans les geôles du Mage Kalugen. Vos compagnons ont, eux aussi, été arrêtés. Rendez-vous au [469](#).

42

Vous soulevez les pierres du monticule. Soudain, une main livide et décharnée en jaillit et vous enserre le poignet ! Si vous êtes en groupe autour du monticule, chaque joueur jette 2 dés : le résultat le plus faible désigne la victime. Celle-ci subit une attaque psychique. Elle doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés afin d'y résister. Si elle y parvient, rendez-vous au [447](#). Si elle échoue, rendez-vous au [138](#).

43

Vous vous enfuyez, sous les quolibets des barbares, jusqu'à une bifurcation. Là, vous hésitez un court instant. Allez-vous prendre le couloir de marbre noir, à gauche (rendez-vous au [354](#)), ou le couloir de marbre blanc, à droite (rendez-vous au [54](#)) ?

44

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui boit la potion.

Vous avalez la gelée. Quelques secondes plus tard, vous vous roulez sur le sol en vous tordant de douleur. Votre agonie (et plus encore votre mort) provoque l'hilarité des sorcières. Vos compagnons peuvent goûter d'autres potions (rendez-vous au [103](#)) ou bien poursuivre leur route (rendez-vous au [481](#)).

45

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 4 piles. Il ne vous reste plus que 4 Pièces, toutes des faces. Choisissez votre nombre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [90](#).

46

Vous sortez la gemme d'Astarandel. S'il faut en croire Larisha, le joyau contient le dernier souffle du Seigneur Dragon, enfermé par un sortilège. Vous la jetez aux pieds de Nébularion et plongez à couvert. La gemme scintille un court instant... et se ternit au contact de l'Entité. « Pauvres fous ! ricane Nébularion. Qu'attendiez-vous de cette babiole ? » Soudain, dans un grondement de tonnerre, la gemme explose, libérant le souffle du Dragon : un torrent de flammes pulvérise Nébularion ainsi qu'une bonne partie de la pièce ! Vous attendez que la fumée se dissipe avant d'oser vous relever... Rendez-vous au [457](#).

47

PRÊTRE : Vous débouchez la fiole avec d'infinies précautions. Vous savez, en effet, que les assassins transportent souvent des poisons virulents. A l'odeur, vous reconnaissez le Vatravish, un puissant stimulant qui accroît la force et les réflexes. Les assassins y ont souvent recours, mais vous savez que les effets secondaires de cette drogue sont redoutables. Dégoûté, vous jetez la fiole au loin. Vous décidez de retourner sur la place principale afin de proposer vos services à un autre mage. Rendez-vous au [443](#).

48

Vous retournez dans le vestibule et empruntez le couloir que semble désigner le profil gravé sur le mur. Rendez-vous au [249](#).

49

MAGICIEN : « Un seigneur de la guerre est passé. Il disait s'appeler Icon Ungody, répond-elle. Ensuite sont venues deux fripouilles qui ont résisté à nos avances. Enfin, un prêtre qui a survécu à l'épreuve du pont, alors que tous ses compagnons ont péri ; il nous a aidés à confectionner cette mixture. » La sorcière vous désigne un des chaudrons. Sentant que votre sortilège faiblit, vous vous emparez de la louche qui trempait dans le plus proche chaudron et en jetez le contenu à la face de la sorcière ! La malheureuse pousse un hurlement de douleur et se transforme en masse informe de gelée verdâtre ! Ses sueurs reculent en vous maudissant mais, terrorisées, n'interviennent pas. Rendez-vous au [67](#).

50

« Vous ne pouvez plus gagner, quoi que vous fassiez », dit-il. Les 3 Pièces qui vous restent sont toutes des faces. Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 4 piles. Soudain, il étend le bras et balaie d'un geste toutes les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

51

Le seigneur de la guerre vous pose une main sur l'épaule. « Laisse-moi avant tout guérir tes blessures, nous aurons besoin de toutes nos forces pour affronter le danger qui nous attend... » Les bras levés vers le ciel, il entame une incantation dans sa langue natale. Quand il s'arrête, une moue diabolique se dessine sur ses lèvres et de longs rubans de vapeur toxique jaillissent du sol. Icon Ungody vient de jeter un sortilège de Limbes. Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés, sous peine de perdre 2 dés d'ENDURANCE. Si vous survivez, rendez-vous au [27](#).

52

D'une main ferme, vous vous emparez du fanion vert olive. « Tu viens de choisir l'emblème du Mage Kalugen, seigneur de notre cité, annonce l'intendant avec grandiloquence. Je vais te conduire au palais où tu seras reçu avec les honneurs qui te sont dus. » Pendant qu'il parlait, une troupe de soldats vous a entouré. Vous avancez sous bonne escorte à travers les rues. Vous remarquez que la populace s'écarte avec précipitation quand elle repère l'uniforme de la garde et vous atteignez bientôt les portes du palais,

dont toutes les fenêtres sont protégées par d'épais barreaux. Les portes du palais s'ouvrent devant vous et vous débouchez dans une cour intérieure où des gens attendent que le seigneur daigne les recevoir. Les gardes vous conduisent par de sombres couloirs jusqu'à une vaste salle dont le plafond se perd dans les ténèbres. A votre arrivée, tous les courtisans se taisent. Un homme est assis sur un trône majestueux à l'autre extrémité de la pièce : Kalugen !... Rendez-vous au [471](#).

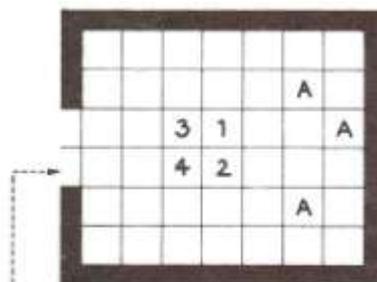


53

VOLEUR : Le majordome sursaute à votre proposition. « Je porte à mon maître une loyauté sans faille », s'indigne-t-il. Vous jugez préférable de ne pas insister, la loyauté étant hors de prix par les temps qui courent... Rendez-vous au [458](#).

54

Vous arrivez à une porte et l'enfoncez d'un coup d'épaule. Trois hommes vêtus de noir et armés de dagues sont penchés sur un cadavre. Des assassins ! Le bruit des pas des barbares lancés à votre poursuite résonne dans votre dos. Quelques instants plus tard, ils débouchent dans la pièce.



ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 **POUVOIR** : 6

HABILETÉ : 7 **ENDURANCE** : 6

Tant que l'assassin n'est pas au contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages : 1 dé - 1). L'assassin choisit sa cible selon l'ordre de préférence suivant : magicien, prêtre, voleur, chevalier. Autrement, il combat à l'épée. Assassins et barbares se vouent une haine farouche. Un assassin qui n'est pas au contact prend comme cible en alternance un barbare puis un joueur. N'oubliez pas d'ajuster l'ENDURANCE des barbares en fonction des blessures que vous leur avez déjà infligées.

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 12



54 *Trois hommes vêtus de noir et armés de dagues sont penchés sur un cadavre.*

Si vous choisissez de fuir par le couloir pavé de pierres noires, rendez-vous au [354](#). Si vous parvenez à vaincre les assassins et les barbares, rendez-vous au [32](#).

55

Lentement, Klef se lève, se déployant tel un gigantesque insecte. « Le jeu est terminé ! déclare-t-il. Le temps est venu de votre passage aux niveaux inférieurs. » Il vous désigne et, aussitôt, une gerbe d'étincelles vous entoure. Votre salive prend une saveur acide et vous comprenez que tout votre être se dissout et s'enfonce dans le sol de l'amphithéâtre ! Rendez-vous au [5](#).

56

Vous passez devant un escalier de marbre qui mène à une table de pierre, à quelques mètres en contrebas. A cet endroit, deux masses d'énergie de forme ovoïde se balancent mollement dans les airs. Si vous désirez descendre les marches, rendez-vous au [427](#). Si vous préférez contourner le temple, rendez-vous au [357](#).

57

L'Homme-Dirge est sous votre contrôle. Il attend vos instructions. Vous grimpez sur son dos et lui intimez l'ordre de s'envoler. Bientôt, vous volez au-dessus de la faille, porté par les vents sulfureux. En bas, le fond du ravin est nappé de brumes. Enfin, la créature vous dépose de l'autre côté et vous lui ordonnez de repartir avant que les effets du sortilège ne cessent. Rendez-vous au [359](#).

58

VOLEUR : Votre regard aigu repère une bourse bien remplie sous l'imposante bedaine du marchand. Un picotement vous parcourt le bout des doigts. Si vous désirez dérober la bourse, lancez 2 dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [121](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [181](#). Si vous jugez plus prudent de vous abstenir, retournez au **1** et faites un autre choix.

59

La cage réapparaît bientôt. Le scarabée d'émeraude est encore accroché autour du cou du squelette, mais un limon verdâtre le recouvre. Vous vous emparez de l'objet et le débarrassez de la gelée verte, empêchant ainsi L'Eidolon de se reconstituer. Puis vous relâchez la cage. Si votre groupe comprend un prêtre, il peut identifier l'objet (rendez-vous au [352](#)). Faute de prêtre, quelqu'un peut prendre le risque de se passer le scarabée autour du cou (rendez-vous au [187](#)). Si vous préférez abandonner l'objet et poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

60

Cette fois-ci, Klef découvre un 2. Si vous avez choisi :

Le 1	Rendez-vous au 65
Le 2	Rendez-vous au 70
Le 3	Rendez-vous au 75
Le 4	Rendez-vous au 80
Le 5 ou le 6	Rendez-vous au 286

61

Vous pénétrez dans la pièce par l'extrémité du couloir et découvrez les cadavres de trois assassins vêtus de noir, probablement tués par des barbares.

Vous les fouillez pour ne découvrir que des shurikens, armes pour vous inutiles. Vous remarquez aussi sur le sol une fiole brisée qui contenait un liquide noir. Rendez-vous au [236](#).

62

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui boit la potion.

Vous vous sentez investi d'une vigueur nouvelle. Votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ augmenté de 1 point. Vous alliez prendre une autre gorgée, mais la sorcière arrête votre bras. « Une seule gorgée par personne, dit-elle. Plus serait mortel. » Les autres joueurs peuvent aussi boire de cette potion. Retournez au [103](#) et choisissez un autre philtre, ou, si vous désirez ne plus rien boire, rendez-vous au [481](#).

63

Ce qui suit ne concerne que le porteur de l'anneau.

La bague s'enflamme à l'instant où vous la pointez en direction de Nébularion ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous voyez l'anneau tomber en cendres (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). « Approche, mortel, gronde Nébularion, et abandonne tes babioles, elles te seront inutiles ! » Retournez au [484](#) et poursuivez le combat mais avec 1 point de FORCE en moins pour toute sa durée.

64

Vous arrivez au palais de Balthazar, comme le gong du temple sonne minuit. Une allée de cèdres ornés de guirlandes et de lanternes conduit à un portique de marbre blanc qui donne sur un parc où des invités prennent le frais. La garde vous regarde d'un air soupçonneux. Elle va intervenir quand le majordome accourt pour vous conduire dans le palais où se déroule une grande fête. Les convives sont déguisés et masqués. L'intendant vous invite à vous approcher du buffet chargé de mets délicats et de boissons. « Mon maître vous entretiendra de votre futur emploi, déclare-t-il, à condition que vous le reconnaissiez. » Comment le retrouver parmi tous ces gens masqués ? Si le voleur veut soudoyer le majordome, rendez-vous au [53](#). Si le prêtre désire lire les pensées du majordome, rendez-vous au [309](#). Si le magicien souhaite invoquer le Faltyn, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez vous en remettre à vos capacités de destruction, rendez-vous au [458](#).

65

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 5 piles. Il ne vous reste que 4 Pièces, mais toutes des faces. Klef ne peut jouer que le 1, vous êtes donc vainqueur. Rendez-vous au [85](#).

66

PRÊTRE : L'Elfe a invoqué l'esprit vengeur de ses ancêtres avant de mourir, ces créatures surnaturelles que vous pouvez entrevoir dans le brouillard. Aussitôt, vous vous concentrez et lancez un Exorcisme avant qu'elles n'attaquent. En un instant, le brouillard se dissipe. Vous pouvez maintenant fouiller les Elfes. Ils possédaient l'équipement suivant : 6 épées, 1 arc, 8 flèches et 6 plastrons (Protection 1). Après avoir pris ce dont vous avez besoin, vous suivez le couloir. Rendez-vous au [503](#).

67

Allez-vous pénétrer dans le temple (rendez-vous au [298](#)), le contourner par la gauche (rendez-vous au [357](#)) ou par la droite (rendez-vous au [56](#)), ou bien essayer une des potions (rendez-vous au [103](#)) ?

68

Un spectacle extraordinaire vous attend : une gigantesque plate-forme de basalte flotte à quelques mètres du sol. Juste en dessous, vous remarquez un gong de bronze. Si vous avez emporté le maillet de bronze d'Icon Ungody, vous pouvez en faire usage (rendez-vous au [508](#)). Si vous préférez vous diriger droit vers l'Emblème, rendez-vous au [238](#).

69

Le marchand s'approche d'une démarche titubante et vous souffle en pleine face son haleine avinée. « Vous cherchez à vous faire engager par un mage, je le vois à votre allure. Prenez garde au Mage Vyl, c'est le pire de tous. On prétend que c'est un Vampire, et je ne voudrais pas dire du mal des morts... Kalugen, lui, est le maître de cette forteresse. A ce qu'on dit, il se désintéresse de l'Épreuve. Par contre, le Mage Balthazar a beaucoup perdu lors des dernières manifestations. Il doit à tout prix gagner cette fois-ci. Je suis sûr que ses champions seront grandement récompensés... Venez donc boire à votre future victoire. » Dans l'espoir d'en apprendre davantage, vous lui emboîtez le pas, mais, hélas, il s'écroule au bout de quelques pas ! Vous le secouez sans ménagement, en vain. Haussant les épaules, vous retournez vers la tente. Rendez-vous au [452](#).

70

Égalité ! Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et de 3 piles. Vous avez un léger avantage avec vos 5 faces. Choisissez votre chiffre avec soin et rendez-vous au [185](#).

71

L'autel est consacré au culte de Freya, déesse de la Fertilité des Mercaniens. Si votre groupe comprend un prêtre qui désire dire une prière appropriée, rendez-vous au [153](#). Sinon, vous pouvez vous approcher du bloc de glace

(rendez-vous au [334](#)), explorer l'un des monticules (rendez-vous au [42](#)), ou bien quitter la caverne par le tunnel (rendez-vous au [279](#)).

72

L'ancre des Nécromants ne doit pas être loin, pour qu'ils aient pu apparaître si vite. Vous avancez de quelques mètres en scrutant les abords du précipice. Votre intuition était bonne : vous repérez l'entrée d'une grotte à cinq mètres en contrebas. La pente est assez douce pour que vous tentiez la descente. Dans la caverne, vous découvrez un vieux phylactère de cuivre contenant un parchemin jauni. Si votre groupe comprend un prêtre qui désire lire le parchemin, rendez-vous au [254](#). Sinon, reprenez votre progression en direction du mausolée et rendez-vous au [339](#).

73

Quelque temps plus tard, les barbares réapparaissent, légèrement blessés, mais d'excellente humeur. « Enfin, de l'exercice ! soupire le barbare à la barbe rousse d'un air réjoui. Cela fait du bien de transpirer un peu. » Un de ses compères le pousse du coude. « Tu te fais vieux, Torsvald. Tu rosses quelques petits assassins et te voilà essoufflé. » Le géant roux éclate de rire. « Prends garde, gamin. Tu es encore en âge de recevoir une correction ! » Le moment semble bien choisi pour les attaquer. Vous repoussez la grille et la faites choir sur la tête de Torsvald (mais il en faut plus pour l'assommer!) et vous tombez au milieu du groupe par surprise ; vous pouvez donc frapper pendant un Assaut avant qu'ils ne réagissent.

	8	
	1	8
2	3	4
	8	8

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:10

Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez fuir par le couloir, rendez-vous au [506](#).

74

En fouillant les cadavres vous découvrez 4 haches, 20 Pièces d'Or et 4 plastrons de bronze (Protection 1). Puisque les barbares venaient de votre gauche, vous préférez le couloir de droite. Celui-ci forme des coudes à plusieurs reprises avant de rejoindre une section qu'éclairent des lanternes fixées aux parois. Une superbe épée d'apparat, sertie de bijoux, est déposée sur le sol. Vous avancez une main avide, mais le doute s'empare de vous. Pour quelle raison aurait-on abandonné un tel trésor ? Si vous jugez préférable de poursuivre votre route, rendez-vous au [503](#). Si le groupe comprend un magicien, celui-ci peut tenter une Détection de la Magie (rendez-vous au [387](#)). Si vous persistez à ramasser l'épée, rendez-vous au [37](#).

75

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 3 piles. Vous alignez, quant à vous, 3 faces et 2 piles. «Nos positions sont quasi identiques», dit Klef avec un large sourire. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [225](#).

76

Votre attention se porte sur les quatre miroirs les plus proches. Choisissez-en un et, si vous êtes en groupe, désignez qui va les examiner. Allez-vous regarder derrière le premier miroir (rendez-vous au [231](#)), le deuxième (rendez-vous au [304](#)), le troisième (rendez-vous au [202](#)) ou le quatrième (rendez-vous au [34](#)) ?

77

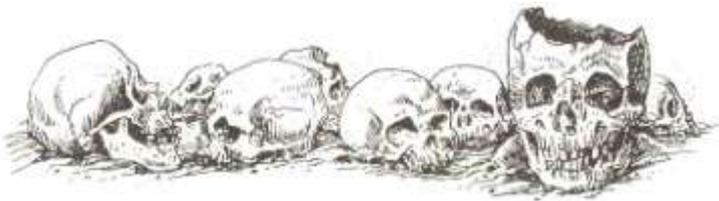
Vous arrivez à une bifurcation : le corridor se prolonge droit devant et un petit tunnel s'enfonce sur la droite. Si vous continuez tout droit, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [16](#).

78

Vous vous matérialisez à l'intérieur d'un mausolée en ruine. Par les multiples fissures des murs, vous pouvez apercevoir au loin le Temple des Sorcières. Vos yeux s'habituent à la pénombre et vous distinguez un plat d'or qui scintille sous la lumière des coulées de lave. Des gargouilles de pierre accrochées au mur semblent garder les lieux. Au fond du mausolée, une sortie conduit à un sentier qui court le long du précipice. Si vous désirez quitter cet endroit au plus vite, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez examiner d'abord le plat d'or, rendez-vous au [507](#).

79

L'Homme-Dirge se pose à quelques pas, repliant ses ailes membraneuses. Il a des mains humaines et non des serres. « Je veux bien vous conduire de l'autre côté du gouffre, dit-il, mais que gagnerai-je en échange ? » Si vous désirez utiliser la bride dorée, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez du venin de Chimère, rendez-vous au [321](#). Si le magicien souhaite l'asservir, rendez-vous au [11](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces options, rendez-vous au [22](#).



80

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 3 piles, comme vous. Vous ne pouvez, l'un comme l'autre, jouer que le 1. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [320](#).

81

Épuisé, vous vous adossez au mur, le regard fixé sur le cadavre du Vampire qui gît sur les dalles. Si l'expédition compte un prêtre, rendez-vous au [416](#). Sinon, quittez la pièce et montez par l'escalier au sommet de la tour. Rendez-vous au [14](#).

82

Vous gravissez les marches jusqu'au balcon mais, au sommet, quatre archers sont embusqués ! Ils portent la livrée du mage Horg. A votre vue, les deux premiers bondissent, épée au poing, pendant que leurs compagnons bandent leur arc.

	3	1	A	A		
	4	2	A	A		

ARCHER (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:6

Les archers décochent une flèche par Assaut. Ils visent en priorité les joueurs engagés dans un combat ou qui se préparent à jeter des sortilèges. Les tirs sont concentrés sur un seul joueur par Assaut, et la préférence va au plus affaibli. Si vous choisissez de fuir, vous recevez 2 flèches dans le dos. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [48](#). Si vous parvenez à éliminer les archers, rendez-vous au [281](#).

83

VOLEUR : Manifestement ces « statues » sont des aventuriers pétrifiés. Toutefois, ils n'ont pas pénétré sans raison dans les alcôves... Vous en examinez une et repérez une porte secrète au fond. Peut-être est-il possible de l'ouvrir sans toucher le sol et d'éviter ainsi le sortilège ? Le risque est grand d'être transformé en pierre pour l'éternité ! Si vous désirez le courir, rendez-vous au [533](#). Si vous préférez emprunter l'autre couloir, rendez-vous au [354](#).

84

«Vous avez bien fait, ricane-t-il. La mort me sera reconnaissante de lui offrir vos vies en échange de la mienne. » Rendez-vous au [342](#).

85

«Je vous félicite, dit-il avec une légère moue de dépit. Rares sont ceux qui m'ont battu à ce jeu. Aucune récompense ne saurait exprimer mon admiration, mais je vous prie malgré tout d'accepter ce présent. » Il dépose

deux objets sur la table. Le premier est un prisme de verre coloré de forme octogonale, le second, un joyau de glace étincelant, de couleur bleue. « Prenez-les tous les deux, dit-il, magnanime... Maintenant, préparez-vous à entrer au cœur des abysses... » Il vous désigne et une gerbe d'étincelles s'enroule autour de vous. Votre salive prend une saveur acide et vous comprenez que tout votre être se dissout et s'enfonce dans le sol de l'amphithéâtre ! Rendez-vous au [5](#).

86

MAGICIEN : Vous vous concentrez et jetez votre sortilège (inutile de lancer les dés, puisque vous n'êtes pas au combat). Tous les sortilèges en présence vont maintenant être entourés d'une aura phosphorescente. *Vous ne repérez aucune magie émanant des sarcophages, mais cela ne signifie pas pour autant qu'ils ne contiennent pas d'objets magiques. L'estrade de pierre, par contre, est auréolée d'un puissant halo surnaturel, mais il vous est impossible de savoir si cette magie est bénéfique ou maléfique.* Retournez au [246](#) et faites un autre choix.

87

Frappé à mort, le dernier barbare s'écroule. Dans un ultime spasme, il tend une main vers le crâne, mais succombe avant de s'en emparer. Vous fouillez les cadavres et découvrez 4 haches, 20 Pièces d'Or et 4 plastrons de bronze (Protection 1). Si vous voulez aussi prendre le crâne, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez l'abandonner sur place, rendez-vous au [249](#).

88

Vous atteignez enfin l'autre côté du pont, au grand dépit des sorcières qui n'en conservent pas moins leurs distances. Si d'autres joueurs sont encore de l'autre côté du gouffre, attendez d'être tous réunis et rendez-vous au [98](#). Si vous étiez avec Imragarn, et s'il est seul de l'autre côté, rendez-vous au [519](#).

89

Comptez-vous utiliser le joyau de glace (rendez-vous au [99](#)), le parchemin de Kalugen (rendez-vous au [312](#)), le prisme octogonal (rendez-vous au [391](#)) ou bien l'anneau de rubis (rendez-vous au [237](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas les employer, rendez-vous au [112](#).

90

Cette fois-ci, Klef découvre un 2. Si vous avez choisi :

- le 1 Rendez-vous au [95](#)
- le 2 Rendez-vous au [100](#)
- Le 3 Rendez-vous au [105](#)
- Un autre chiffre Rendez-vous au [286](#)

91

D'un geste vif, vous vous emparez de l'épée, mais au même instant une paroi de pierre apparaît devant vous, bloquant toute issue ! Cette épée était un piège ! Et, dans quelques instants, les barbares vous auront rejoint. Si vous lâchez l'épée, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez combattre avec cette arme, rendez-vous au [314](#).

92

Vous vous engagez sur le sentier qui court le long de la paroi. Le chemin mène aux abords d'un cratère. Une tour de pierre émerge d'une mer de lave. L'entrée est visible, mais vous ne voyez aucun moyen de l'atteindre. Le sentier descend en serpentant vers l'extrémité de la caverne. Brusquement, au détour du chemin, deux aventuriers en guenilles font leur apparition. La proximité de la lave les pare d'un halo orangé. En vous apercevant, le premier brandit son épée et, avec un rictus mauvais, ricane : « La bourse *et* la vie ! » Rendez-vous au [198](#).

93

Larisha se lève et présente ses paumes ouvertes vers le ciel. « Il est temps que vous retourniez dans le Labyrinthe des mages, dit-elle. Si j'avais une âme, peut-être aurais-je pu vous souhaiter bonne chance. » A ces mots, un tourbillon vous soulève de terre et vous dépose sur le sol d'un couloir, sur les parois duquel s'alignent des miroirs. Rendez-vous au [326](#).

94

Tous les convives sont déguisés. Un homme dans une livrée de bouffon passe à votre hauteur en esquissant un pas de danse. Vous remarquez un jeune homme blond, vêtu en pirate mercanien, qui déambule en compagnie d'une jeune femme tout en noir. Un bourreau discute près d'une fontaine

avec un homme recouvert d'une peau d'ours. Assis dans un canapé au fond de la salle, un personnage drapé dans une cape à damier courtise une demoiselle portant un masque de chat. Allez-vous aborder le bouffon (rendez-vous au [527](#)), le pirate (rendez-vous au [417](#)), le bourreau (rendez-vous au [123](#)), l'homme à la peau d'ours (rendez-vous au [277](#)) ou le personnage à la cape à damier (rendez-vous au [487](#)) ?

95

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 5 piles. Vous avez perdu une pièce et il ne vous reste que 3 faces. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [110](#).

96

L'écaille sur laquelle reposent les sarcophages pourrait recouvrir le corps d'un Ogre ou d'un Géant des Glaces. Les gisants des quatre tombes représentent des vieillards en tenue d'apparat. Les ancêtres de Kalugen ? Vous ne sauriez le dire tant les tombeaux sont en mauvais état. Si vous désirez poursuivre votre route vers la plage, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez explorer les tombeaux, lequel allez-vous ouvrir ?

Le premier	Rendez-vous au 351
Le deuxième	Rendez-vous au 186
Le troisième	Rendez-vous au 403
Le quatrième	Rendez-vous au 137

97

Vous réapparaîsez dans la première pièce. Le crâne que vous transportiez a disparu. Sans tarder, vous retournez dans le couloir. Rendez-vous au [249](#).

98

Une fois le spectacle terminé, les sorcières se replient vers leurs chaudrons. Vous avancez sur la plate-forme en ignorant leurs regards haineux. Le sol semble tapissé d'horribles créatures : rats pelés, crapauds pustuleux, serpents et araignées. Vous allez jusqu'à l'entrée du temple, en prenant soin de ne pas marcher sur ces bestioles. Les sorcières sont regroupées au bas des marches. Si vous désirez leur parler, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez gravir les marches du temple, rendez-vous au [298](#). Vous pouvez aussi

contourner l'édifice par la droite (rendez-vous au [56](#)) ou bien par la gauche (rendez-vous au [357](#)).

99

Vous lancez le joyau de glace en direction des créatures. L'objet s'envole dans les airs en laissant derrière lui un sillon de givre qui glace l'atmosphère. A son contact, les Dirges se couvrent d'une fine pellicule de glace et tombent dans le magma en fusion ! Vous poussez un soupir de soulagement et entamez la descente vers la plate-forme. Rendez-vous au [142](#).

100

Égalité ! Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et de 3 piles. Vous avez perdu votre avantage, puisqu'il ne vous reste que 4 Pièces, toutes de face. Bien déterminé à remporter la prochaine manche, choisissez un chiffre et rendez-vous au [125](#).

101

Il est impossible de traverser cet océan de lave. Votre quête s'achève ici, emprisonné sur cet îlot, à attendre que la mort vous emporte...

102

VOLEUR : Vous avez tôt fait de trouver le mécanisme d'ouverture. Le fond de l'alcôve glisse sur le côté, révélant un petit compartiment au fond duquel est déposé un anneau d'or. Vous vous en emparez, en ayant soin de ne pas toucher le sol. *Vous possédez un Anneau de Protection doté de 4 charges. Au combat, chaque charge augmente de 1 point votre Protection pour la durée de l'affrontement. N'oubliez pas de tenir un compte des charges que vous dépensez.* Vous rebroussez chemin vers le couloir de marbre noir. Rendez-vous au [354](#).

103

Si votre groupe comprend un prêtre, celui-ci peut examiner les mixtures que concoctent les sorcières (rendez-vous au [9](#)). Sinon, quelle potion allez-vous goûter ? La soupe verdâtre et bouillonnante (rendez-vous au [62](#)), la substance goudronneuse (rendez-vous au [299](#)), le liquide effervescent (rendez-vous au [358](#)), la gelée verte (rendez-vous au [44](#)) ou le brouet incolore (rendez-vous au [409](#)) ? Si vous êtes en groupe, désignez le joueur

qui goûte la potion. A chaque potion que vous goûtez, vous devez 2 Pièces d'Or aux sorcières. Si vous ne pouvez pas payer, rendez-vous au [481](#).

104

VOLEUR : Comme vous traversez la cascade, des mains invisibles arrachent votre ceinture et votre havresac. Une fois de l'autre côté, il ne vous reste plus que votre épée et votre armure ; mais si vous n'aviez que ces deux objets, ils ont maintenant disparu ! Vous retournez vers la cascade avec un grognement de rage. Rendez-vous au [267](#).

105

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 3 piles. Il ne vous reste que 2 faces et 2 piles, ce qui vous oblige à jouer le 1. Kief découvre son dé en souriant : 2. Rendez-vous au [120](#).

106

Si vous les possédez, vous pouvez utiliser le sceptre d'acier (rendez-vous au [219](#)) ou le scarabée d'émeraude (rendez-vous au [517](#)). Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas en faire usage, rendez-vous au [369](#).

107

Enfin, vous parvenez à hisser la cage ! L'Eidolon pousse une longue plainte : son comportement confirme votre intuition et vous arrachez vivement le scarabée d'émeraude du cou du squelette. Le talisman émet une brève lueur et l'Eidolon disparaît dans un cri. Vous possédez maintenant le scarabée d'émeraude ! Si votre groupe comprend un prêtre, celui-ci peut identifier l'amulette (rendez-vous au [352](#)). Sinon, l'un des joueurs peut prendre le risque de se la passer autour du cou (rendez-vous au [187](#)). Si vous préférez abandonner le scarabée et poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

108

PRÊTRE : Vous faites le vide dans votre esprit, ainsi que vous l'ont enseigné vos maîtres, et focalisez toute votre énergie à chercher à percevoir l'invisible. Cette tentative est aléatoire ; rendez-vous au [313](#) ou bien au [263](#).

109

MAGICIEN: Vous êtes habitué aux fourberies de la petite créature. «Non, corrigez-vous. Pas n'importe quel mage, je veux que tu me montres Balthazar. » Le Faltyn survole l'assemblée et revient quelques instants plus tard. « *Balthazar m'a demandé de ne pas t'aider. Il préfère que tu fasses usage de ta seule déduction. A bientôt, donc.* » « Va au diable, maudite créature ! » murmurez-vous quand il disparaît. Si le groupe comprend un prêtre qui désire utiliser ses perceptions extrasensorielles, rendez-vous au [309](#). Sinon, rendez-vous au [458](#).

110

Comme prévu, Klef découvre le 1. Si vous avez, vous aussi, choisi le 1, rendez-vous au [50](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [120](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

111

VOLEUR : Jetez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [329](#). S'il est supérieur rendez-vous au [444](#).

112

Vous vous repliez derrière des roches en saillie afin de vous protéger de l'attaque des Dirges. Si votre groupe comprend un voleur ou un prêtre armés d'arcs, ils peuvent tirer deux fois avant le combat.



DIRGE (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 6 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Les Dirges sont au nombre de 6. Inutile de les fuir, car ils s'élanceront à votre poursuite. Si vous parvenez à les vaincre, vous pouvez descendre jusqu'à la plate-forme. Rendez-vous au [142](#).

113

VOLEUR : Allez-vous emprunter le premier pont (rendez-vous au [267](#)) ou traverser la cascade pour vous engager sur le second (rendez-vous au [464](#)) ?

114

En pénétrant dans le passage, vous êtes agressés par une force inconnue. Il faut à chaque joueur un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés pour ne pas perdre un objet ou bien 1 point d'ENDURANCE. Si tous réussissent, vous poursuivez votre progression dans le passage (rendez-vous au [428](#)). Si un seul échoue, vous êtes bloqués : vous devez tous relancer les dés, ou bien rebrousser chemin et essayer l'autre passage (rendez-vous au [307](#)).

115

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 3 piles. Vous n'avez plus que 3 Pièces, toutes des faces. Klef vous observe un instant avant de déclarer : « Votre défaite est inévitable : cela s'appelle une Spirale convergente. » D'un geste, il ramasse toutes les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

116

« Bien ! soupire le Fantôme. Les loyaux serviteurs du Mage Zyn seront récompensés au-delà de leurs espérances. » Il s'approche du tombeau et l'effleure.

La dalle s'élève dans les airs, révélant un squelette qui enserme une grosse pierre entre ses doigts. « Ah ! soupire-t-il à nouveau, il y a bien longtemps que les vins d'Asmulie n'ont pas caressé mon palais et la brise printanière ma peau. Vite, prenez la pierre ! Il me tarde de retrouver les plaisirs d'en haut ! » Votre serment vous ayant privé de toute volonté, vous vous emparez de la pierre et le tombeau se referme lentement. Vous vous apercevez alors qu'il s'agit d'un coeur fossilisé. « Vous tenez le coeur du Géant Skrymir, explique-t-il. Les archimages ont provoqué sa perte, mais il sera l'instrument de ma vengeance contre les usurpateurs. Sur le chemin qui

mène au sommet de la colline, vous traverserez plusieurs cavernes où sont éparpillés les ossements de Skrymir. Prenez-les et rassemblez le squelette au sommet. N'oubliez pas de replacer le coeur. Alors mes pouvoirs jailliront à nouveau comme au temps de ma splendeur et mon fidèle serviteur renaîtra pour ma plus grande gloire ! A présent, redescendez. » Il étend les mains et libère un tourbillon de flammes bleues qui s'enroule autour de vous. Vous vous retrouvez dans la plaine, près de la plateforme flottante. Reprenez votre route, mais n'oubliez pas que vous possédez le coeur de Skrymir et qu'il vous est impossible de l'abandonner pour l'instant. Rendez-vous au [238](#).

117

Skrymir se dresse de toute sa hauteur. Il écarte les bras d'un geste victorieux et libère un cri de joie qui fait trembler les murs. « Je suis en vie ! exulte-t-il. Je vais enfin assouvir ma vengeance. Tremblez, pauvres mages. Scellez les portes de la citadelle et fourbissez vos armes ! Skrymir est de retour et la Terre de Krarth va à nouveau trembler sous sa botte ! » Si vous désirez faire remarquer au Géant que c'est vous qui êtes à l'origine de sa résurrection, rendez-vous au [84](#). Si vous préférez ne pas intervenir, rendez-vous au [257](#).

118

Vous survolez le gouffre sur le dos de l'Homme-Dirge. Les courants d'air chaud l'obligent parfois à adopter de curieuses trajectoires. A mi-parcours, la créature vous menace : « Je te conseille de me donner la bouteille si tu ne veux pas que je te jette au fond du gouffre », dit-elle sur un ton suffisant. « Si tu le prends ainsi, sache que cette liqueur est un poison violent dont je possède seul l'antidote. Mène-moi à bon port et je t'en donnerai peut-être... » L'Homme-Dirge obéit. De l'autre côté de la faille, vous lui tendez le reste du venin de Chimère en jurant qu'il s'agit de l'antidote et vous reprenez votre route avant qu'il ne s'aperçoive que vous l'avez berné. Rendez-vous au [359](#).

119

Dépité, vous retournez sur la Grand-Place. Les étendards noir et pourpre ont disparu, mais la bannière vert olive du Mage Kalugen est encore en place. L'intendant, assis à côté d'un brasero, tente de se réchauffer. « Il est tard et j'ai froid, grommelle-t-il. Prenez la bannière, je rentre me coucher. » Vous vous avancez vers le fanion quand une main gantée de velours vous devance. « Je serai le champion de Kalugen », déclare l'inconnu. A ses vêtements, vous reconnaissez un magicien. « Je me nomme Dominus Quel, poursuit-il. N'insiste pas ou je te réduis en poussière. » Si vous désirez l'affronter, rendez-vous au [473](#). Si vous préférez lui abandonner l'emblème, rendez-vous au [164](#).

120

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 4 piles. Vous avez 2 faces et 1 pile. Vous ne pouvez, l'un comme l'autre, jouer que le 1. Rendez-vous au [115](#).

121

VOLEUR: Lorsque le marchand passe à votre hauteur, vous le bousculez et vous en profitez pour le délester de sa bourse. Vous bafouillez une vague excuse et vous vous éloignez rapidement. L'ivrogne ne s'est aperçu de rien ! *Vous ouvrez la bourse à l'abri des regards : elle contient 50 Pièces d'Or. Notez-les sur votre Feuille d'Aventure.* Rendez-vous au [344](#).

122

MAGICIEN : Malgré le sortilège, vous ne percevez que le néant. Le futur déboucherait-il irrémédiablement sur votre mort ? Cette idée vous est insupportable. Si votre groupe comprend un prêtre désireux d'intervenir, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez soulever la chaîne, rendez-vous au [502](#). Si vous jugez préférable de poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

123

« Balthazar, vous êtes découvert », annoncez-vous fièrement. Pour toute réponse, l'homme esquisse un étrange sourire et s'évanouit dans les airs ! Au même instant, tous les invités disparaissent à leur tour, à l'exception de l'homme à la cape à damier. Vous reconnaissez aussitôt l'imposante stature de Balthazar. « Vous avez échoué, dit-il en ôtant son masque. C'est regrettable, j'ai surestimé vos talents. Vous devez partir maintenant. » Rendez-vous au [119](#).

124

Le scarabée émet une vive lueur verte. L'homme ouvre alors les yeux et se réveille en grognant ; l'amulette tombe en poussière. Le guerrier observe les alentours, quelque peu ahuri. « Que s'est-il passé ? demande-t-il. Je vois encore mon vieux compagnon Fashmar tomber sous les coups de ce maudit sorcier de Givre. » L'homme est congelé depuis dix ans. A cette époque, il a pénétré dans le Labyrinthe avec plusieurs compagnons, sous la bannière du mage Laglor. Il s'appelle Imragarn et vous est si reconnaissant de l'avoir ramené à la vie qu'il vous jure allégeance.

IMRAGARN (Protection 1, Dommages 1 dé - 1)

FORCE : 6 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 12

Il porte un plastron (Protection 1), à moins que vous ne l'en ayez débarrassé avant de le ressusciter. Il est sans arme, mais, si vous lui en confiez une, son total de FORCE monte à 8 et son Jet de Dommages à 1 dé + 1. Imragarn, chevalier de Niveau 2, se place au combat sur une case adjacente à celle d'un joueur. Vous pouvez fuir sans lui, mais cela coûte au chevalier de l'expédition 50 points d'Expérience. Rendez-vous au [369](#).

125

Klef découvre un 3. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [130](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [95](#). Si vous avez, vous aussi, choisi le 3, rendez-vous au [135](#). Si votre chiffre est supérieur à 3, rendez-vous au [286](#).

126

En quelques bonds, vous traversez la pièce et poussez vivement les battants sur une salle circulaire, nimbée d'une lumière bleu acide. Un rire s'élève, et vous ne pouvez réprimer un frisson d'effroi : la lumière bleue attaque vos armures (votre Protection est réduite de 1 point). Une silhouette lumineuse aux contours flous apparaît au centre de la pièce : le Prince des Tourments, terreur des paysans de Krarth, qui vous fixe de ses yeux fous. Si vous voulez l'affronter, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [154](#).

127

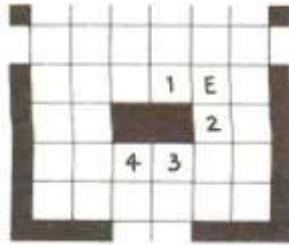
Vous fouillez les assassins et découvrez 3 dagues, 13 shurikens (sans intérêt pour vous) et une fiole de liquide noir. Si votre groupe comprend un prêtre, celui-ci peut identifier le liquide (rendez-vous au [463](#)). Sinon, vous pouvez le boire à tout moment (rendez-vous au [317](#) pour en découvrir les propriétés). Rendez-vous au [236](#).

128

MAGICIEN : Dès que vous entamez la traversée du premier pont, une barrière d'énergie apparaît derrière vous, interdisant toute fuite. La voix tonnante du masque de pierre s'élève à nouveau : « Renais de tes cendres ! » Vous scrutez les environs, perplexe, avant de comprendre que ces paroles ne vous étaient pas destinées : une gigantesque silhouette apparaît à l'autre extrémité du pont. L'homme s'avance lentement. Vous reconnaissez les armoiries qui ornent son bouclier : un dragon couronné sur fond d'azur ! Messire Guillaume de Maupertuis, ce chevalier félon qui a péri sous vos coups, quelques mois auparavant ! « Cette fois, déclare-t-il d'une voix étouffée par son haume noir, c'est toi qui vas subir à ton tour l'étreinte glacée de la mort ! » Les totaux d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de Guillaume sont identiques aux vôtres. Son total de **FORCE** est de 1 Point supérieur au vôtre, mais son total de **POUVOIR** est de 2 Points inférieur. Son **Jet de Dommages** est identique au vôtre et sa **Protection** est de 3. Vous ne pouvez fuir et vos compagnons ne peuvent intervenir. Si vous remportez ce combat à mort, rendez-vous au [88](#).

129

Échidna se lance à l'attaque. Sa morsure est venimeuse et chaque joueur mordu lance 1 dé : s'il obtient un résultat inférieur à 6, le poison est sans effet ; sinon, il perd 3 dés d'ENDURANCE.



ÉCHIDNA (Protection 2, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 40

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [253](#). Si vous choisissez de fuir, vous pouvez partir à droite (rendez-vous au [56](#)) ou à gauche (rendez-vous au [357](#)).

130

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 5 piles. Vous n'avez plus que 2 Pièces, toutes des faces. Vous réfléchissez un instant, mais Klef intervient. « Inutile d'aller plus loin, votre défaite est inévitable. » D'un geste, il ramasse toutes les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

131

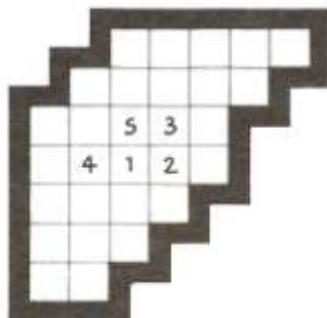
Vous brandissez le talisman de feu au-dessus de votre tête. En l'apercevant, les Pyriades s'immobilisent, fascinés. « Commande, maître, murmurent-ils. Nous obéirons. » Vous désignez les aventuriers « Tuez-les ! » ordonnez-vous. Les créatures fondent sur vos poursuivants en poussant des hurlements. En quelques secondes, les malheureux tombent, lacérés par les griffes enflammées des Pyriades. Bientôt, il ne reste d'eux que des cendres fumantes. Vous remarquez un objet brillant, qui a dû tomber au cours de l'échauffourée : une bride dorée (prenez-la si vous le désirez). Bientôt, les Pyriades vous regardent vous éloigner. Rendez-vous au [223](#).

132

Vous vous mettez à l'ouvrage et confectionnez un radeau avec les panneaux de bois. Une longue traverse, qui servait à barrer les portes, fera office de rame. Vous poussez votre embarcation sur la lave. Bientôt, de la fumée noire se dégage à la périphérie, mais l'assemblage résiste. Vous avancez avec prudence sur le magma, évitant les vaguelettes incandescentes qui viennent par instants grésiller sur les planches. Tout à votre navigation, vous avez failli ne pas remarquer la bataille qui fait rage au-dessus de vous ! Deux malheureux aventuriers sont aux prises avec une horde de Pyriades. Les deux hommes en équilibre sur le bord du cratère esquivent comme ils peuvent les assauts répétés de ces Démons de Lave. Bientôt, le premier chute dans le magma. Le second, blessé à mort, culbute dans le vide pour ne pas laisser son âme en pâture aux Pyriades. Vous atteignez les limites du cratère et escaladez la paroi. Hélas, les Pyriades vous ont aperçu et déjà ils s'élancent en hurlant dans votre direction ! Si vous possédez le joyau de glace, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [376](#).

133

« Une récompense ? gronde-t-il. Attends, je vais te la donner. Tu vas avoir l'insigne honneur de mourir de mes mains ! »



SKRYMIR (Protection 3, Dommages 4 dés)

FORCE : 9 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 70

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

134

« J'ai enfin quelqu'un pour défendre mes couleurs ! déclare Balthazar. Il est temps de vous équiper pour l'Épreuve de demain. » Il remet à chaque joueur un médaillon d'opale (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). « Il me permettra de suivre vos évolutions dans le Labyrinthe et je pourrai intervenir ou vous conseiller. » Balthazar donne aussi à celui qui ouvrira la marche un curieux prisme de verre de forme octogonale. Le mage n'en connaît pas les propriétés, mais il est persuadé que cet objet peut être utile. Puis le mage prend congé, et une servante vous conduit à vos chambres. Le lendemain à l'aube, Balthazar vous retrouve alors que vous vous entraînez dans la cour. Vous quittez le palais à ses côtés, sous la surveillance étroite de sa garde d'élite. Les rues sont bondées et la foule se presse pour apercevoir le défilé des champions. Vous repérez la litière du Mage Vyl, calfeutrée par d'épais rideaux noirs. De toute évidence, il n'apprécie pas la lumière du jour. Trois assassins vêtus de noir forment son équipe. Sur une estrade, près des portes de la ville, plusieurs mages en grande discussion concluent des alliances de dernière minute. Vous cheminez maintenant dans la campagne désolée baignée de brumes matinales. Non loin de vous, une troupe de barbares en armure de bronze avance d'un pas lourd sous la bannière du Mage Tor. Les hommes de la garde vous désignent un seigneur de la guerre qui marche un peu à l'écart avec le Mage Uru. Il s'appelle Icon Ungody ; il vient de l'Est, des terres lointaines, et nul ne sait rien de lui. Bientôt, vous atteignez un portail à flanc de colline. Balthazar vous accompagne jusqu'à l'escalier qui disparaît dans les ténèbres : ici commence le Labyrinthe. Vous en sortirez vainqueur ou il sera votre tombeau. Rendez-vous au [201](#).



135

Vous étiez à égalité. Après *rectification*, Klef dispose de 5 faces et 2 piles. Vous n'avez plus de Pièces à *rectifier*, mais il vous reste encore 4 faces. Choisissez votre nombre et rendez-vous au [140](#).

136

Le coeur battant, vous vous enfoncez dans les ténèbres que perce à intervalles réguliers la lueur vacillante des torches. Le clapotis obsédant de l'eau suintant du plafond se répercute en écho sur les parois. Bientôt, les marches s'arrêtent devant une arche de brique qui donne accès à un couloir taillé à même la roche. Vous vous y engagez, mais, au bout de quelques mètres, un autre couloir s'ouvre sur la droite. Dans la pénombre, vous entrevoyez une silhouette immobile. Devant vous, le corridor se termine par une gigantesque arche sculptée. Si vous désirez vous approcher de la silhouette dans le couloir de droite, rendez-vous au [278](#). Si vous préférez avancer jusqu'à l'arche, rendez-vous au [246](#).

137

Après plusieurs tentatives, vous repoussez la lourde dalle qui recouvrait le sarcophage. Le déplacement a disloqué le squelette à l'intérieur du tombeau, mais une petite clef de bronze scintille parmi les cendres (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez explorer les autres tombeaux. Allez-vous ouvrir le premier (rendez-vous au [351](#)), le deuxième (rendez-vous au [186](#)) ou le troisième (rendez-vous au [403](#)) ? Si vous préférez poursuivre votre route vers la plage, rendez-vous au [293](#).

138

La main squelettique vous empoigne. Une violente douleur vous arrache un hurlement. Votre être se consume et, en quelques instants, vous n'êtes plus qu'un petit tas de cendres fumantes ! (Les objets que vous possédiez ont eux aussi été détruits.) Vos compagnons recouvrent vos restes d'une pierre et poursuivent leur quête... Rendez-vous au [447](#).

139

PRÊTRE : L'autel est consacré à Vactris, la divinité affamée que vénère le Mage Tor. *L'autel est très certainement chargé d'énergie démoniaque et vous préférez ne pas demeurer à proximité plus que de raison.* Rendez-vous au [476](#).

140

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi :

- Le 1 Rendez-vous au [145](#)
- Le 2 Rendez-vous au [50](#)
- Le 3 Rendez-vous au [150](#)
- Le 4 ou plus Rendez-vous au [286](#)

141

Les barbares s'éloignent dans le couloir en évoquant la beuverie qui scellera leur victoire. Leur optimisme vous arrache un sourire mauvais. Si votre groupe compte un prêtre, celui-ci peut recourir à ses perceptions extrasensorielles (rendez-vous au [297](#) ou bien au [448](#)). Faute de prêtre, vous pouvez desceller la grille et sauter dans le couloir pour suivre les barbares (rendez-vous au [477](#)) ou attendre la suite des événements depuis votre poste d'observation (rendez-vous au [73](#)).

142

Vous atteignez enfin la plate-forme. De l'autre côté, vous apercevez les sorcières, folles de rage depuis la destruction de leurs animaux familiers. Le seul moyen d'atteindre le temple est d'emprunter un des deux ponts qui enjambent le vide. Une cascade sépare la plate-forme en deux. Les eaux jaillissent d'un visage sculpté dans la pierre et se déversent en grondant dans une rivière souterraine. Vous observez les deux ponts avec perplexité quand, soudain, une voix tonnante vous fait lever la tête : le visage de pierre vous parle : « Affronte ce que tu crains le plus ou choisis une proie facile ! » Vous, vous pensez qu'il parle des ponts, identiques à première vue, si ce n'est qu'il faut traverser la cascade pour atteindre le second. Le temps presse. Les joueurs vont devoir choisir leur chemin : si vous êtes chevalier, rendez-vous au [478](#) ; si vous êtes voleur, rendez-vous au [113](#) ; si vous êtes prêtre, rendez-vous au [426](#); si vous êtes magicien, rendez-vous au [252](#).



142 *Les eaux de la cascade jaillissent d'un visage sculpté dans la pierre.*

143

VOLEUR : Vous sentez qu'on tire votre ceinture des doigts invisibles tentent de dérober vos biens. Vous tournoyez sur place et empoignez la main invisible, lui arrachant au passage un petit objet, puis, d'un bond, vous sortez de la cascade. *Vous possédez une fiole de venin de Chimère, poison violent à effet retardé.* Rendez-vous au [267](#).

144

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui a bu la potion.

Si vous avez aussi bu la potion effervescente, tant mieux, car elle agit comme antidote du poison que vous avez ingurgité ; sinon, vous mourez dans d'atroces souffrances. Vos compagnons s'en retournent au paragraphe d'où vous venez.

145

Soudain, Klef se penche et ramasse toutes les pièces. « Vous avez d'ores et déjà perdu, explique-t-il. A la Spirale suivante, vous ne pourrez choisir que le 1. En jouant un 2, je vous force à perdre une nouvelle pièce et, dès lors, vous ne pouvez plus rien faire. » Rendez-vous au [55](#).

146

Vous glissez le gantelet de métal à la main droite du géant, dont déjà la peau se reforme. Le corps est agité de soubresauts tandis que des muscles noueux le recouvrent. Bientôt, il se dresse et pousse un hurlement de joie qui se répercute sur les parois. « Je suis en vie ! exulte-t-il. Je vais enfin assouvir ma vengeance. Tremblez, mages ! Scellez les portes de la citadelle et fourbissez vos armes ! Skrymir est de retour et la Terre de Krarth va à nouveau trembler sous sa botte ! » Aussitôt, son attention se porte sur le puits de téléportation. De toute évidence, il compte réapparaître au beau milieu des mages pour les massacrer ! Si vous désirez lui faire remarquer que vous êtes à l'origine de sa résurrection, rendez-vous au [539](#). Si vous préférez ne pas intervenir, rendez-vous au [257](#).

147

VOLEUR : « Je ne peux vous croire ! » vous exclamez-vous, usant de tout votre charme. « Vous, la parfaite incarnation de la beauté, une créature sans âme ? Mirez-vous dans les eaux de cette fontaine. N'y voyez-vous pas une séduisante jeune femme qui se rit du destin ? » Larisha suit votre conseil et esquisse un sourire. « Peut-être avez-vous raison, murmure-t-elle. Je suis libre de mes actes. Je vais vous remettre un second objet, non pas parce que je le dois, mais parce que je le veux. » Choisissez deux de ces objets : la dague de Vislet, la tabatière d'or et la gemme d'Astarandel. Rendez-vous au [203](#).

148

Vous êtes courageux, mais pas stupide ! Vous tournez les talons et quittez la pièce, puis vous gravissez les marches qui mènent au sommet de la tour. Rendez-vous au [3](#).

149

Bien qu'il soit un puissant sorcier, Balthazar n'est pas un fin bretteur. Il hésite une fraction de seconde, et cette erreur lui est fatale : la dague s'envole en sifflant et vient se ficher dans son avant-bras. Le mage la retire avec une grimace de douleur, mais s'écroule aussitôt ; la dague était empoisonnée ! Vous vous élancez vers le meurtrier, mais celui-ci bondit dans le vide à travers la baie vitrée ! Vous vous penchez pour le voir se relever après une roulade et disparaître dans la nuit ! Vous reportez votre attention sur le mage étendu au sol. Un filet de sang s'échappe de sa bouche. « Je vais mourir, murmure-t-il d'une voix faible. Ma magie est sans effet sur ce poison. Ce traître a été envoyé par mon rival, le Mage Vyl. Ce fourbe entretient en permanence une escouade d'assassins prêts à tout... » Balthazar est secoué par une violente quinte de toux. « Ma mort va vous priver d'emploi, reprend-il. Je sais que Kalugen cherche encore un champion. Peut-être n'est-il pas trop tard... » Dans un ultime effort, il vous désigne une porte. « Ouvrez ce cabinet, ce qu'il renferme vous sera utile... » Épuisé, il retombe, mort. Si vous désirez ouvrir la porte du cabinet, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez retourner sans tarder à la Grand-Place, rendez-vous au [119](#).

150

Après *rectification*, Klef dispose de 6 faces et 1 pile. Vous n'avez plus que 4 Pièces, mais au moins sont-elles toutes des faces. Klef vous observe un instant et choisit un chiffre. Faites de même et rendez-vous au [155](#).

151

L'extrémité du couloir est fermée par une lourde porte de bois. Vous poussez le battant et pénétrez dans une petite salle sans autre issue. Le seul meuble est un piédestal de granit rouge sur lequel repose un sceptre d'acier nimbé d'une puissante aura. Vous vous en emparez et l'examinez. Les encoches sur le manche indiquent qu'il possède 4 charges. Utilisez une charge afin de découvrir les propriétés du sceptre, à moins que votre groupe

ne compte un prêtre qui reconnaîtra l'objet pour l'avoir vu reproduit sur d'anciens documents. Chaque charge libère un rayon d'énergie dévastatrice. Pour cela, l'utilisateur doit se trouver sur une case adjacente à celle de sa cible. Il n'est pas nécessaire de jeter les dés, le rayon touchant obligatoirement la cible et infligeant une perte de 5 dés d'ENDURANCE. N'oubliez pas de rayer les charges après usage. Le sceptre devient inutile lorsqu'il a épuisé ses 4 charges. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin en direction de l'arche ornementale, au fond du couloir principal. Rendez-vous au [246](#).

152

La digue mène à un couloir qui débouche sur une petite antichambre circulaire pourvue de deux issues. La première, face à vous, est fermée par une lourde grille cadénassée. Le couloir qui s'ouvre sur la droite est éclairé par une rangée de torches. A son extrémité, vous remarquez une porte. De profondes alcôves sont percées à intervalles réguliers sur toute la longueur. Si vous possédez la clef de bronze, rendez-vous au [221](#). Si vous possédez le sceptre (avec au moins 1 charge), rendez-vous au [296](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [316](#).

153

PRÊTRE : Vous murmurez les paroles de la prière à Freya. En remerciement, la déesse de la Fertilité vous accorde un supplément d'énergie bénéfique. Si vous utilisez *maintenant* votre pouvoir de Soins, vous doublez le nombre de points d'ENDURANCE récupérés par le jet de dé. Cette faveur ne vous est accordée qu'une fois. Vous pouvez explorer l'un des monticules (rendez-vous au [42](#)), examiner le bloc de glace (rendez-vous au [334](#)) ou bien quitter la caverne par le tunnel (rendez-vous au [279](#)).

154

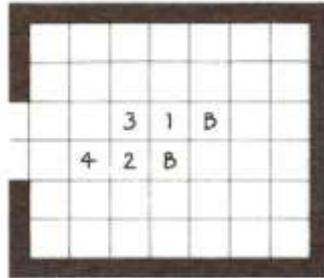
Une nouvelle volée de flèches vous surprend comme vous retournez dans la salle de l'échiquier. Trois d'entre elles atteignent leur but, infligeant chacune 1 dé de Dommages. (En groupe, déterminez les victimes au hasard.) Aussitôt, les survivants plongent à l'abri des gigantesques pièces d'échec. Si vous désirez gravir les marches jusqu'au balcon, rendez-vous au [82](#). Si vous préférez quitter la salle en toute hâte en retournant sur vos pas, rendez-vous au [48](#).

155

Cette fois-ci, Klef révèle le 3. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [160](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [165](#). Si vous avez aussi choisi le 3, rendez-vous au [170](#). Si vous avez choisi le 4 ou plus, rendez-vous au [286](#).

156

Vous arrivez devant une porte que vous ouvrez, découvrant deux barbares en train d'achever un assassin. Deux autres cadavres vêtus de noir gisent sur le sol. A l'instant où vous débouchez dans la pièce, le dernier assassin, dans un ultime réflexe, lance un shuriken dans votre direction. La lame inflige 1 dé - 1 de Dommages. Un coup de hache achève l'assassin. Les deux barbares reportent maintenant leur attention sur vous ! Une lueur de jubilation meurtrière brille dans leurs yeux... Et dire que leurs deux compères ne vont pas tarder à arriver



BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Il est inutile de fuir, puisque les deux autres barbares vont arriver derrière vous d'un instant à l'autre. En effet, ils apparaissent après 6 Assauts.

ENDURANCE

Troisième BARBARE 10

Quatrième BARBARE 11

Lorsque les barbares sont réunis, vous pouvez fuir, à condition de vous frayer un passage. Une fois dans l'autre couloir, rendez-vous au [354](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [32](#).

157

PRÊTRE : Vous vous engagez sur le premier pont tout en jetant des regards inquiets à la rivière de lave. A mi-parcours, la voix du masque de pierre tonne dans votre dos : « Reviens du Royaume des Morts ! » Une silhouette apparaît à l'autre extrémité de la passerelle de pierre, celle d'une pâle jeune femme, vêtue d'une robe noire et armée d'une épée étincelante, une lueur haineuse dans les yeux. Vous reconnaissez Némésis, fille d'une entité démoniaque et d'un mortel. Pourtant, vous l'avez tuée six ans auparavant ! « Prends sa vie, Némésis, si tu veux renaître ! » tonne à nouveau le masque de pierre. La jeune femme esquisse un salut et s'élanche d'un bond impétueux. Sa lame vous touche une première fois, vous infligeant 4 points de Dommages. Les totaux de FORCE, de POUVOIR, d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de Némésis sont identiques aux vôtres. Son Jet de Dommages est de 1 point supérieur au vôtre, mais elle ne porte pas d'armure. Une barrière d'énergie interdit toute retraite. Le seul moyen d'échapper à l'affrontement est de recourir à la Lévitiation. Si vous désirez le faire, rendez-vous au [282](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [88](#).

158

A l'instant où ils aperçoivent le talisman, brillant de tous ses feux à la lueur du magma, les Pyriades vous disent, craintifs : « Va en paix, puisque tu possèdes le talisman sacré. » Vous vous éloignez avant qu'ils changent d'avis. Rendez-vous au [223](#).

159

Vous reprenez votre ascension jusqu'à une nouvelle caverne. Un autre passage s'ouvre à l'extrémité de la grotte. En avançant, vous trébuchez sur la partie inférieure d'un gigantesque squelette maintenu au sol par des bracelets de fer. Si vous possédez le crâne du Géant, rendez-vous au [433](#). Sinon, rendez-vous au [538](#).

160

Klef marmonne des phrases incompréhensibles et balaie d'un geste vif les Pièces hors de la table. « Vous ne pouviez plus gagner », explique-t-il en voyant votre air stupéfait. Rendez-vous au [55](#).

161

Un ordre jaillit du crâne, provoquant la chute de la cage thoracique au pied de l'arbre de pierre. Vous pouvez la prendre, et même, si vous possédez le coeur fossile, vous devez la prendre et impérativement conserver le crâne et le coeur. Rendez-vous au [159](#).

162

« Bien, dit Kalugen en hochant la tête, c'est un jeu intéressant, mais il faut commencer pour miser. A vous l'honneur ! » Choisissez le nombre de Pièces d'Or que vous pariez (si vous êtes en groupe, un seul aventurier joue, mais ses compagnons peuvent miser). Lorsque vous aurez choisi votre enjeu, notez la somme sur une feuille de papier ; il ne sera plus possible de modifier cette mise. Rendez-vous au [189](#).

163

MAGICIEN : Le sortilège fait se bousculer les images du futur dans votre esprit. *La pièce où vous vous trouvez devient le lieu d'un affrontement sans merci avec un Seigneur Vampire... La vision se dissipe et vous atteignez maintenant le sommet de la tour. Aussitôt, vous pressentez l'imminence d'un danger. Le sortilège cesse et vous retournez dans le monde des mortels. Si vous désirez poursuivre l'examen de l'autel, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez rebrousser chemin et grimper au sommet de la tour, rendez-vous au [3](#).*

164

Dominus Quel sera le champion du Mage Kalugen. Quant à vous, il ne vous reste plus qu'à repartir vers le sud en quête de nouvelles aventures. Vous devrez attendre l'année prochaine avant de franchir à nouveau les portes de la citadelle, et le Labyrinthe conservera pour vous ses secrets quelque temps encore...

165

Klef pose sur vous un regard condescendant. « Comme d'habitude, dit-il. J'ai manoeuvré mon adversaire. Il est inutile de poursuivre, vous ne pouvez plus gagner ! » Rendez-vous au [55](#).

166

VOLEUR : « 5 maintenant et 5 après », annoncez vous en sortant 10 larges Pièces d'Or de votre bourse. Vous lui en abandonnez 5 et gardez les autres serrées dans votre poing. « La bannière rouge est celle du Mage Balthazar, dit-il sans quitter des yeux votre poing. Il est sans conteste le plus généreux de tous et le plus humain. » Avec la rapidité de l'éclair, vous récupérez les 5 Pièces d'Or qu'il gardait dans sa paume ouverte et mettez à la place les autres. « 5 avant et 5 après », dites-vous en souriant. « Merci du conseil. » L'intendant devient cramoisi. « Vermine ! hurle-t-il. Résidu de Gobelin ! Crapule ! Je t'ai menti ! Balthazar est le pire de tous ! » En écumant de rage, il disparaît dans la tente, bousculant au passage ses confrères hilares. Rendez-vous au [332](#).

167

« Le droit de passage est de 14 Pièces d'Or », déclare le gondolier, d'une voix à demi étouffée par le masque. Si vous avez la somme demandée, payez (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*) et rendez-vous au [193](#). Si vous ne disposez pas de cette somme, ou si vous n'avez aucune envie de payer, rendez-vous au [516](#).

168

Ce qui suit concerne le joueur qui s'est emparé de la dague.

Si vous êtes en groupe et que vous n'avez pas précisé celui qui prenait la dague, choisissez-le au hasard. A l'instant où vous saisissez la dague, une violente douleur vous parcourt le bras, heureusement de courte durée. Soudain, tous les objets en votre possession se décomposent en une gelée nauséabonde. Vous venez de lâcher la dague, mais elle semble soudée à votre main. C'est même le seul objet que vous pouvez conserver car, dorénavant, tous ceux que vous prendrez se désintégreront à moins que vous ne les utilisiez sur-le-champ. La malédiction qui entoure la dague sacrée de Vactris ne présente pas que des inconvénients : grâce à elle, vous gagnez 1 point de FORCE et 1 point de jet de Dommages. Vous devez maintenant rebrousser chemin. Rendez-vous au [77](#).

169

CHEVALIER: Vous entamez la traversée du premier pont. Aussitôt, une barrière d'énergie apparaît derrière vous, interdisant toute fuite. La voix du masque de pierre tourne à nouveau : « Renais de tes cendres ! » Vous scrutez les environs, perplexe, avant de comprendre que ces paroles ne vous étaient pas destinées : une silhouette se dessine à l'autre extrémité du pont. Un Ogre, portant une cotte de mailles rouillée, s'avance en brandissant une masse d'armes. Le monstre a le teint terreux des cadavres, mais vous reconnaissez Béorn le Forgeron, votre ennemi juré, que vous avez tué l'an passé ! « Je te retrouve enfin, vieille canaille, grogne-t-il. Cette fois-ci je vais te pulvériser ! » Les totaux de FORCE, de POUVOIR et d'HABILETÉ de Béorn sont identiques aux vôtres. Son total d'ENDURANCE est de 6 points inférieur à votre total de départ. Son Jet de Dommages est de 1 dé supérieur au vôtre. Sa valeur de Protection est de 1. Vous ne pouvez fuir et vos compagnons ne peuvent intervenir. Si vous remportez ce combat à mort, rendez-vous au [88](#).

170

L'égalité permet à Klef, après *rectification*, de renforcer sa position : il possède maintenant 7 faces contre 4. Choisissez un chiffre pour la Spirale et rendez-vous au [175](#).

171

VOLEUR : Hurondus s'avance lentement, tous les sens en éveil. Derrière vous, un champ de force interdit toute retraite. Ses totaux de FORCE et d'ENDURANCE sont identiques aux vôtres. Son total de POUVOIR est de 1 point supérieur au vôtre, mais son total d'HABILETÉ est inférieur de 1 point. Il ne porte pas d'armure et son Jet de Dommages est semblable au vôtre. Hurondus dispose d'un sortilège de Blessure. Pour le libérer, il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés + 2. Il peut renouveler sa tentative à chaque Assaut, plutôt que de combattre. Lorsqu'il réussit, vous perdez 2 dés + 2 points d'ENDURANCE. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [88](#).

172

PRÊTRE : *Vous reconnaissez aussitôt cet étrange métal. Il s'agit d'un alliage que les alchimistes appellent le kalium. Il est très instable et risque d'exploser au contact de l'humidité. Vous devez absolument garder la cassette hermétiquement close. Si vous êtes en groupe, décidez lequel d'entre vous se charge de la cassette et rendez-vous au [319](#).*

173

PRÊTRE : Une intense sérénité s'empare de votre être. Vous nagez dans un océan lumineux, indifférent au monde extérieur. Vous vous élevez dans les airs à l'instant où votre adversaire se rue sur vous. Le malheureux ne rencontre que le vide et termine sa course dans le torrent de lave. Vous redescendez sur la passerelle avant de franchir les derniers mètres qui vous séparent de la plate-forme. Rendez-vous au [88](#).

174

Vous insérez le prisme dans la cavité du mur. La lentille émet une vive lueur orangée. Vous êtes aussitôt happé par un tourbillon qui vous dépose, quelques secondes plus tard, au sommet d'une tour au milieu d'un lac de lave. Vous avez été projeté à plusieurs centaines de mètres, à l'autre extrémité de la caverne. Vous apercevez, au loin, un océan de brumes tourbillonnantes d'où émergent des centaines de pierres levées et, au-delà, un îlot. D'instinct, vous savez que l'Emblème est là. Impatient, vous dévalez l'escalier en spirale, jusqu'à une salle dont les portes sur l'extérieur gisent à présent sur le sol, leurs gonds corrodés par les vapeurs sulfureuses du volcan. La mer de lave est bordée par la muraille noire du cratère. Si vous pouviez atteindre cette paroi, vous pourriez l'escalader sans peine. Mais comment franchir cette nappe ? Si vous avez un médaillon d'opale, rendez-vous au [523](#). Si vous ne possédez plus de médaillon, mais qu'un prêtre est présent, rendez-vous au [256](#). Si un magicien est présent, rendez-vous au [431](#). En l'absence de médaillon, de magicien et de prêtre, rendez-vous au [101](#).

175

Klef découvre un 6. Vous alliez montrer votre chiffre, mais avant vous vous rendez compte que, de toute manière, il a gagné. Rendez-vous au [55](#).

176

La voix du Mage Zyn résonne soudain dans votre tête : « Les gardiens des mages tentent de vous arrêter, mais n'ayez aucune crainte, je suis là pour vous venir en aide. » A ces mots, une curieuse mélodie, issue de la nuit des temps, occupe vos pensées et chasse les cauchemars qui vous hantaient. « Maintenant, prenez le torse de Skrymir », ordonne Zyn. Rendez-vous au [272](#).

177

La garde d'élite ouvre les portes de la salle et fait sortir les courtisans. « Ce que j'ai à dire ne peut être entendu que par les seuls participants à l'Épreuve », annonce Kalugen. Vous avez cependant remarqué que le bouffon s'est glissé derrière le trône, à l'abri des regards. Le mage désigne une cassette à ses pieds et vous enjoint de l'ouvrir. A l'intérieur, vous découvrez un médaillon d'opale pour chaque joueur et un rouleau de parchemin, fermé par un sceau de cire verte. Vous pourrez le lire à tout moment, dès que vous serez dans le Labyrinthe (rendez-vous alors au [312](#), non sans avoir noté le paragraphe auquel vous vous trouvez). Kalugen vous guide vers une cellule. « Reposez-vous, dit-il, et rassemblez toutes vos forces. Vous en aurez besoin. » Sur ces mots, il éclate d'un rire sonore et vous quitte. Rendez-vous au [402](#).

178

Vous avancez vers Balthazar d'un pas confiant et vous vous inclinez devant lui. « Monseigneur, dites-vous, votre champion vous salue. » Le mage renvoie en arrière sa capuche. « Excellent ! s'exclame-t-il. Vous m'avez identifié parmi toutes ces illusions. Inutile de les prolonger davantage. » Balthazar claque dans ses mains et aussitôt les convives disparaissent. « Vous avez même repéré cet assassin. Je suis impressionné, et, sans votre intervention, peut-être ne serais-je plus de ce monde. Laissez-moi vous récompenser. » Il frappe à nouveau dans ses mains et un serviteur accourt avec une épée d'argent au pommeau serti d'émeraudes. Balthazar vous la remet (si vous êtes en groupe, il la donne au chevalier). « Voici Tailleclair. Sa lame a été forgée à partir d'un fragment de la légendaire épée du dieu Farys. » Vous esquissez quelques mouvements avec cette fabuleuse épée ; elle est d'une incroyable légèreté et une étrange vibration l'anime tandis que vous la maniez. Vous gagnez 1 point de

FORCE lorsque vous combattez avec cette arme. Lors d'un affrontement avec un Géant, vous ajoutez 1 dé à votre Jet de Dommages. Rendez-vous au [134](#).

179

VOLEUR : Vous êtes à quelques pas du fantassin et ce dernier ne vous a toujours pas repéré. Il est adossé à la paroi, le regard dans le vide, l'épée au fourreau. En agissant vite, il vous est possible de vous emparer de son arme. Jetez 2 dés : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [303](#). Si le résultat est supérieur à votre total, rendez-vous au [461](#).

180

Klef découvre le 4. Si vous avez choisi le 1, rendez vous au [455](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [460](#). Si vous avez choisi le 3, rendez-vous au [260](#).

181

VOLEUR : A l'instant où vous alliez vous saisir de la bourse du marchand, vous glissez et tombez dans ses bras ! Malgré son ivresse, le marchand se rend compte de votre intention. « Quoi ? On me vole ? s'écrie-t-il. Au voleur ! » Attiré par les hurlements, un soldat revêtu du tabard vert olive de la milice accourt en brandissant son épée. Si vous êtes prêt à l'affronter, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au [343](#).

182

PRÊTRE : Vous concentrez vos pensées sur les forces négatives qui entourent cet esprit. Son image diminue d'intensité, mais le Fantôme comprend vos intentions et ne tarde pas à réagir. Jetez 2 dés Si vous faites 11 ou 12, rendez-vous au [239](#). Si le résultat est inférieur ou égal à 10, rendez-vous au [497](#).

183

MAGICIEN : Invoquer un sortilège vous prive de 1 point de POUVOIR jusqu'à ce que vous l'ayez jeté. Lancez 2 dés, comme si vous étiez au combat. Si vous échouez à la première tentative, gardez le sortilège en tête et rendez-vous au [444](#). Si vous réussissez à la première tentative, rendez-vous au [163](#).

184

Frappé à mort, l'inconnu s'écroule. Dans un dernier sursaut, il tente de s'agripper à la table, entraînant une partie de la vaisselle d'or. Curieusement, les invités ne prêtent aucune attention à lui, à l'exception d'un convive drapé dans une cape à damier. Étonné, vous regardez autour de vous; un bossu vêtu d'une tunique d'or se verse tranquillement un verre de vin, un homme coiffé d'une perruque verte plaisante avec un ami comme si l'incident n'avait jamais eu lieu, et un bouffon en costume bariolé danse sans même vous accorder un regard. Quant à l'homme au front orné de la couronne de lauriers des sages de l'ancien Sélentium, il n'a d'yeux que pour les servantes. Balthazar est l'un d'eux, mais lequel ?

L'homme à la cape	Rendez-vous au 178
Le bossu	Rendez-vous au 527
L'homme à la perruque	Rendez-vous au 417
Le bouffon	Rendez-vous au 123
Le sage du Sélentium	Rendez-vous au 277

185

Klef révèle le 3. Si vous avez choisi :

Le 1	Rendez-vous au 95
Le 2	Rendez-vous au 65
Le 3	Rendez-vous au 190
Le 4	Rendez-vous au 200
Le 5 ou le 6	Rendez-vous au 286

186

Vous empoignez l'anneau de fer scellé sur un côté du tombeau et tirez de toutes vos forces. Le pan tout entier cède et s'écroule sur vous ! Le joueur qui tenait l'anneau doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec 2 dés. S'il échoue, il perd 4 points d'ENDURANCE. A l'intérieur du sarcophage, vous découvrez plusieurs urnes funéraires contenant des fragments de squelettes. Vous pouvez explorer les autres tombeaux. Allez-vous ouvrir le premier (rendez-vous au [351](#)), le troisième (rendez-vous au [403](#)) ou le quatrième (rendez-vous au [137](#)) ? Si vous préférez poursuivre votre route en direction de la plage, rendez-vous au [293](#).

187

A l'instant où vous passez l'amulette autour de votre cou, le scarabée émet une brève lueur verte. Vous ne ressentez aucun changement particulier. (Si le porteur de l'amulette trouve la mort en cours de partie, qu'il se rende au [294](#), en notant le paragraphe qu'il quitte). Vous pouvez maintenant dire au passeur de poursuivre la traversée. Rendez-vous au [247](#).

188

Vous débouchez sur un couloir de marbre. Une porte renforcée de solides ferrures s'ouvre sur le mur d'en face. Hélas, elle est verrouillée. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [404](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [77](#)) ?

189

Kalugen frappe dans ses mains et un serviteur apparaît, portant un plateau rempli de Pièces d'Or. Il observe le montant de votre part, plonge négligemment la main dans le tas de Pièces et en prend une de plus que vous. « Le privilège des seigneurs ! dit-il avec une moue amusée. Le jeu est simple. Vous annoncez un chiffre compris entre 2 et 12. Quant à moi, je jette 2 dés. Si j'obtiens un résultat inférieur au chiffre que vous avez annoncé, je gagne autant de Pièces d'Or. Si j'obtiens un résultat supérieur, vous gagnez le montant que vous avez annoncé. Si les résultats sont égaux, nous perdons tous les deux. Nous jouons jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Pièces sur la table. A vous d'annoncer... » Si l'expédition compte un prêtre, rendez-vous au [311](#). Sinon, rendez-vous au [499](#).

190

Peu à peu, Klef reprend l'avantage. Après *rectification*, il dispose de 5 faces et 2 piles. Vous avez 5 faces, mais plus de piles. Choisissez votre nombre et rendez-vous au [205](#).

191

Aussitôt, vous fouillez les cadavres. Le parchemin qu'ils lisaient est maintenant maculé de sang et illisible. Vous découvrez 20 Pièces d'Or dans leurs poches, en plus de leurs 4 haches et de leurs plastrons de bronze. Vous reprenez votre progression dans le couloir et arrivez à une bifurcation. Le cou loir de gauche est pavé de pierres noires, celui de droite est recouvert de marbre blanc. Si vous désirez vous engager à gauche, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez partir vers la droite, rendez-vous au [424](#).

192

Vous jaillissez de l'ombre et chargez. Le fantassin esquisse un mouvement de surprise, mais il reprend ses esprits et s'enfuit à toutes jambes. Vous le voyez s'engouffrer par une porte au bout du passage. Vous alliez vous lancer à sa poursuite, lorsque vous remarquez sur le sol une épée rouillée. Vous pouvez la ramasser. L'épée se brise si vous obtenez 12 avec 2 dés, lorsque vous combattez avec elle (notez ce détail sur votre *Feuille d'Aventure* si vous la conservez). La porte s'ouvre sur une petite salle sans autre issue. Le fantassin est pris au piège, mais peut-être était-ce intentionnel. A votre arrivée, il s'empare d'un sceptre d'acier qui reposait sur un piédestal de pierre rouge. « Fin du parcours », murmure-t-il. Rendez-vous au [367](#).



193

Le passeur silencieux entame la traversée du lac. Le plafond de la grotte se perd dans les ténèbres d'où émergent quelques stalactites et vous ne pouvez apercevoir les rives du lac. Bientôt, l'embarcation passe à proximité d'une balise de bois vermoulu. Si vous désirez demander au passeur de faire halte à proximité de la balise, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

194

PRÊTRE : Les Fantômes et les Spectres sont des manifestations de pure énergie. Une charge d'énergie contraire peut les pulvériser. Aussi vous concentrez-vous de toutes vos forces sur la créature. Elle se dissipe un court instant, mais se reconstitue aussitôt ! Une source magique lui permet de se régénérer ! Si vous êtes décidé à insister, rendez-vous au [502](#). Si vous préférez chercher un autre moyen de vaincre l'Eidolon, rendez-vous au [439](#).

195

Klef hoche la tête, pensif: « A la prochaine *rectification*, je ne pourrai opposer que 2 faces et 3 piles à vos 4 faces. Je m'avoue battu. » Rendez-vous au [55](#).

196

Dans la pièce, vous découvrez une épée translucide qui semble faite de cristal bleu. Lorsque vous vous en emparez, elle devient invisible ! Vous venez de découvrir la fabuleuse épée de Log, le Marcheur des Cieux. Lorsque vous combattez avec elle, vous gagnez 1 point de FORCE. Vous recouvrez le cadavre de Balthazar avec sa cape et quittez le palais sans tarder. Rendez-vous au [119](#).

197

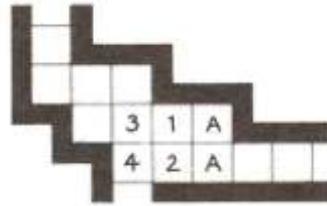
Dans votre fuite, votre pied heurte une pierre, qui va finir sa course dans le magma. Elle disparaît dans un sifflement, mais des bulles de gaz montent à la surface de la lave. Bientôt, elles se transforment en autant de têtes hideuses ! Vous venez de réveiller des Pyriades, les Démons de Lave ! Si vous désirez utiliser le talisman de feu, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez utiliser le joyau de glace, rendez-vous au [411](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [429](#).



*197 A la surface de la lave apparaissent les têtes
des Pyriades, les Démons de Lave!*

198

En équilibre sur le rebord du cratère, vous allez affronter deux aventuriers dans un combat mortel.



AVENTURIER (Protection 3, Dommages 2 dés)

FORCE : 8 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 6 ENDURANCE :22

Vous pouvez fuir soit en forçant le passage, soit en rebroussant chemin (rendez-vous au [197](#)). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [308](#).

199

PRÊTRE : L'entité qui se nomme Nébularion est un Démon mineur du Panthéon de Krarth. Si les légendes disent vrai, il serait insensible à la magie, la matière dont il est composé ayant le pouvoir d'absorber tout sortilège. Rendez-vous au [484](#).

200

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 2 piles. Vous avez, quant à vous, 2 faces et 3 piles. Klef désigne le jeu: « Vous ne pouvez jouer que le 1. Si je choisis le 3 - ce que je ne vais pas manquer de faire - vous finirez la Spirale sans aucune face. Il est donc inutile de poursuivre. » D'un geste, il ramasse toutes les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

201

L'Emblème de Balthazar fièrement brandi, vous descendez les quelques marches qui vous séparent de la première salle. Des anneaux de bronze scellés dans les parois noircies supportent des torches qui diffusent une lumière vacillante. Une table de marbre recouverte de mets alléchants est dressée au centre de la salle. La voix de Balthazar s'élève dans votre dos. « Rempportez cette Épreuve et vous serez récompensé, mais un échec sera... »

Le claquement sonore des portes qu'on referme interrompt son discours. Si un prêtre désire inspecter la nourriture, rendez-vous au [413](#). Sinon, vous pouvez vous restaurer (rendez-vous au [273](#)) ou quitter la salle par le couloir qui s'ouvre au fond de la pièce (rendez-vous au [326](#)), ou bien pénétrer dans l'alcôve à votre gauche (rendez-vous au [13](#)).

202

Rendez-vous au [34](#).

203

Si vous possédez la dague de Vislet, rendez-vous au [214](#). Si vous possédez la tabatière d'or, rendez-vous au [323](#). Si vous n'avez aucun de ces objets, rendez-vous au [93](#).

204

Vous plongez la main dans la couche de cendres qui tapisse le fond du bassin et en ressortez bientôt plusieurs morceaux d'ossements noircis ainsi qu'un anneau d'argent à demi fondu (que vous pouvez garder si vous le désirez). Selon toute apparence, ces cendres proviennent de sacrifices humains ! Rendez-vous au [515](#).

205

Klef découvre le 4. Si vous avez choisi :

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 130 |
| Le 2 | Rendez-vous au 95 |
| Le 3 | Rendez-vous au 65 |
| Le 4 | Rendez-vous au 210 |
| Le 5 ou le 6 | Rendez-vous au 286 |

206

« J'annonce un 2 », dit Kalugen avec un petit rire. Jetez 2 dés. Si vous faites 2, vous perdez chacun 2 Pièces d'Or. Si vous obtenez un autre résultat, remettez à Kalugen les Pièces d'Or qu'il vous reste car vous perdez la partie. Si vous et Kalugen n'êtes plus en mesure de miser, rendez-vous au [244](#). Si Kalugen a remporté la partie, rendez-vous au [459](#).

207

PRÊTRE : Votre esprit sonde la salle à la recherche de pensées hostiles. Vous n'en détectez aucune, mais cela est peut-être dû à une mauvaise concentration de votre part. Retournez au [246](#) et faites un autre choix.

208

Vous avez détruit l'Eidolon. Les limbes verdâtres qui le composaient flottent un instant à la surface des eaux avant de disparaître dans les profondeurs du lac. Si vous désirez soulever la cage contenant son squelette, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

209

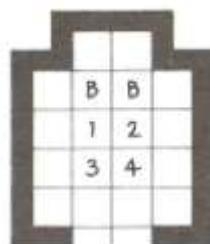
Curieusement, les créatures sont entravées par des chaînes. De toute évidence, l'ouverture du cadenas a provoqué leur apparition. Elles sortent à demi des alcôves et se débattent avec frénésie pour se débarrasser de leurs entraves. Vous pouvez vous engager dans le couloir vers la porte du fond. Mais vous courez le risque d'être agrippé au passage par une créature. Si vous désirez tenter l'aventure, rendez-vous au [388](#). Si vous préférez vous engager dans le couloir derrière la grille, rendez-vous au [279](#).

210

L'égalité favorise Klef. Après *rectification*, il dispose de 6 faces et 1 pile. Quant à vous, il vous reste 5 Pièces, toutes des faces. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [215](#).

211

Vous poussez la porte et découvrez deux des barbares. L'un était sur le point de prendre un crâne noirci sur une étagère. En vous apercevant, ils poussent un grognement de rage et brandissent leurs haches.



BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:12

Alertés par le fracas des armes, les deux autres barbares vont arriver derrière vous après 8 Assauts.

ENDURANCE

Troisième BARBARE 10

Quatrième BARBARE 8

Vous pouvez fuir, à condition de vous frayer un passage en tuant les deux derniers arrivants. Si vous fuyez par le couloir, rendez-vous au [249](#). Si vous parvenez à vaincre tous les barbares, rendez-vous au [87](#).

212

« Alors, les filles, que préparez-vous de bon? » demandez-vous en réprimant un haut-le-cœur. Une des sorcières s'avance et vous tend une cuillère de bois dégoulinante d'une substance visqueuse à l'odeur âcre. « Tu veux goûter, mon joli ? » répond-elle en gloussant. « Attends, ce n'est pas assez épicé », intervient l'une de ses consoeurs en laissant choir une main décomposée dans le chaudron... Si votre groupe comprend un magicien, il peut tenter de les asservir afin qu'elles vous révèlent les dangers qui vous attendent (rendez-vous au [283](#)). Sinon, vous pouvez goûter leur mixture (rendez-vous au [103](#)), pénétrer à l'intérieur du temple (rendez-vous au [298](#)), le contourner par la gauche (rendez-vous au [357](#)) ou bien par la droite (rendez-vous au [56](#)).

213

Une silhouette éthérée se forme devant vous l'image projetée du Fantôme de l'archi-Mage Zyn, immortel ennemi de la caste des mages... « Vous avez les moyens de faire renaître Skrymir », dit une voix faible. Vous alliez répondre, mais l'image s'estompe. Si vous désirez rassembler les éléments du squelette, rendez-vous au [33](#) ; sinon, rendez-vous au [361](#).

214

La dague de Vislet est une arme de lancer, comme l'arc ou le shuriken. Pour toucher sa cible, le lanceur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec 2 dés. La dague inflige 1 dé de Dommages. Lorsqu'elle a touché sa cible, elle retourne à son possesseur qui peut la lancer à nouveau à l'Assaut suivant. Si la dague manque sa cible, elle ne revient pas, et son propriétaire doit attendre la fin du combat pour la récupérer. Si vous choisissez de fuir, la dague est définitivement perdue. Il n'est pas permis de lancer la dague sur un adversaire qui se trouve au contact. Si vous possédez aussi la tabatière d'or, rendez-vous au [323](#). Sinon (ou si vous en connaissez déjà les propriétés), rendez-vous au [93](#).

215

Klef découvre le 4. Si vous avez choisi

- Le 1 Rendez-vous au [145](#)
- Le 2 Rendez-vous au [50](#)
- Le 3 Rendez-vous au [45](#)
- Le 4 Rendez-vous au [220](#)
- Le 5 ou le 6 Rendez-vous au [286](#)

216

Le couloir aboutit à une porte de bronze à double battant. De part et d'autre, les miroirs reflètent à l'infini la lueur des torches. A moins qu'ils ne dissimulent quelque passage secret, la seule issue est cette porte de bronze. Si l'expédition compte un voleur désireux d'examiner les miroirs, rendez-vous au [511](#). Sinon, vous pouvez tout de même les observer de plus près (rendez-vous au [76](#)) ou pousser les battants (rendez-vous au [456](#)).

217

MAGICIEN : *De mauvaise grâce, vous acceptez la requête du Faltyn. Votre bourse se vide aussitôt de son contenu (rayez tout votre or de votre Feuille d'Aventure). Le Faltyn sourit et murmure : « Choisis la bannière rouge du Mage Balthazar. Il vous équipera de son mieux pour l'Épreuve, mais c'est un homme exigeant qui va d'abord tester vos capacités. Suis alors les mouvements de la cape à damier... Mais je t'en ai trop dit. Peut-être vais-je te demander un supplément ? » « Je n'ai plus rien ! » vous exclamez-vous à*

haute voix, sous le regard amusé des passants qui vous prennent pour un fou. Retournez au [1](#) et faites un autre choix.

218

Le fantassin sursaute en apercevant vos compagnons. « Misérable ! éructe-t-il. C'est ainsi que tu conçois le duel ? » Sans perdre une seconde, il s'enfuit à toutes jambes par une porte au fond du couloir. Vous pénétrez à sa suite dans une petite salle. A peine entré, le fantassin plonge en direction d'un piédestal de pierre rouge et s'empare du sceptre métallique qui y reposait. Il se retourne vers vous avec un sourire diabolique. « Ceci nous met à égalité », ricane-t-il. Rendez-vous au [367](#).

219

Dans un fracas infernal, le rayon pulvérise le bloc de glace et le corps qu'il emprisonnait ! Vous observez le sceptre d'un air stupide. Rayez une charge et rendez-vous au [369](#).

220

Au début de la Spirale, plus personne ne possède de piles. Klef aligne 7 faces et vous 5. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [470](#).

221

Vous sortez la clef de bronze, qui est bien celle du cadenas, et vous ouvrez la grille. Un tumulte s'élève du couloir et des créatures en haillons surgissent des alcôves. Désirez-vous vous engager dans le couloir en courant (rendez-vous au [279](#)) ou combattre (rendez-vous au [209](#)) ?

222

VOLEUR : « Ennemi juré? protestez-vous. Pourquoi donc ? Je t'ai tué, mais c'était un regrettable accident. Je ne te voulais aucun mal. Je te trouve même plutôt sympathique... » Hurondus pousse alors un hurlement de rage et s'élance sur l'étroite passerelle, l'épée haute. Jetez 2 dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [337](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [449](#).

223

Arrivé au bord du cratère, vous entamez la descente par un escalier taillé à même la roche. Devant vous s'étend une plaine désolée, hérissée de monolithes noirs. Un peu plus loin, jouxtant la paroi de la caverne, une bannière flotte au sommet d'un monticule : l'Emblème de la Victoire ! Il est là, presque à portée de main ! Vous touchez au but ! Le coeur battant, vous dévalez les dernières marches qui vous séparent de la plaine, mais votre enthousiasme retombe d'un coup. Une large faille, courant sur toute la longueur de la caverne, vous sépare de l'Emblème. Rendez-vous au [482](#).

224

VOLEUR : Vous soulevez la bouteille et buvez à longues gorgées. En fait, votre pouce maintient le goulot hermétiquement clos. Votre démonstration le met en confiance et il accepte de bon coeur le venin de Chimère. « Pas mauvais, dit-il. J'en reprendrais bien une petite gorgée. » Vous lui arrachez aussitôt la bouteille des mains. « Pas si vite, l'ami ! Il n'en reste presque plus, et c'est la dernière bouteille de ma cave. Nous la finirons de l'autre côté, si tu veux bien. » Rendez-vous au [118](#).

225

Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [230](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [235](#). Si vous avez choisi 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

226

En fouillant les cadavres vous trouvez plusieurs shurikens. Vous n'êtes pas entraîné à leur maniement, mais vous pouvez les prendre (sept shurikens comptent pour un objet). Vous découvrez aussi une longue épée forgée dans le meilleur acier du Crescentium. La lame en est si flexible qu'elle peut se porter enroulée autour de la taille. L'un des assassins dissimulait dans une poche secrète une fiole remplie d'un liquide mauve. Si le prêtre désire identifier le liquide, rendez-vous au [47](#). Faute de prêtre, vous pouvez en boire afin d'en connaître les effets, à tout moment, sauf au combat (rendez-vous au [24](#) pour découvrir les propriétés du liquide, puis retournez au paragraphe d'où vous venez). Notez cet article sur votre *Feuille d'Aventure*. Pour retourner sur la Grand-Place proposer vos services à un autre mage, rendez-vous au [443](#).

227

Les intendants échangent des regards complices. « Je suis au regret de ne pouvoir vous renseigner », annonce l'un d'eux d'un air faussement navré. « Le règlement de l'Épreuve nous l'interdit et de misérables serviteurs comme nous ne sauraient comparer les mérites de leurs maîtres. » Il vous gratifie d'un sourire narquois et désigne à nouveau les trois étendards. « Le hasard se montre parfois excellent conseiller. » Si l'expédition compte un chevalier et qu'il désire donner une leçon à cet impudent personnage, rendez-vous au [288](#). Sinon, faites votre choix entre la bannière verte (rendez-vous au [52](#)), la rouge (rendez-vous au [28](#)) et la noire et pourpre (rendez-vous au [381](#)).

228

« Bravo ! s'exclame-t-il, quelque peu étonné. Vous avez gagné, de toute évidence. » Rendez-vous au [177](#).

229

VOLEUR : Vous vous approchez à pas feutrés du fantassin. Jetez 2 dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [179](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [423](#).

230

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 4 piles. Vous avez 3 faces et 1 pile. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [240](#).

231

Vous empoignez le miroir par les côtés et, d'un coup sec, l'arrachez du mur. Votre intuition était bonne, vous venez de découvrir un passage. Soudain, le miroir est agité de tremblements et se pulvérise dans vos mains ! Le bruit de verre brisé se répercute le long du couloir puis tous les miroirs se désagrègent en milliers de fragments, libérant chacun un cadavre qui, aussitôt, se relève ! Sans perdre une seconde, vous vous faufilez par l'étroit passage, dans l'espoir que les monstres ne vous y suivront pas. Le dernier du groupe est touché par un Mort Vivant et perd 5 points d'ENDURANCE, moins sa valeur de Protection. Rendez-vous au [379](#).

232

MAGICIEN : Tout en grappillant des douceurs sur les plateaux d'argent du buffet, vous murmurez votre invocation. Bientôt, la voix nasillarde du Faltyn s'impose à votre esprit. « *J'arrive en pleines festivités, raille la créature. Je suppose que tu ne m'as pas appelé pour apprécier la musique ni pour goûter ces mets succulents. Ah, tu veux que je repère un mage parmi ces invités!* » Si vous désirez lui répondre qu'il a bien deviné, rendez-vous au [436](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).

233

« Nous sommes à égalité, donc », déclare Kalugen. Brusquement, il se rejette en arrière et éclate de rire : « Ah, bouffon, ta langue est plus agile que tes doigts ! » Cependant, son hilarité est de courte durée et, bientôt, il toise l'assistance d'un air glacial. « Que tout le monde sorte, excepté ma garde d'élite. Je vais révéler les secrets du Labyrinthe. » Rendez-vous au [177](#).

234

En fouillant les cadavres vous découvrez 4 haches, 20 Pièces d'Or et 4 plastrons de bronze (Protection 1). La muraille interdit toute progression et vous n'avez aucune envie de rebrousser chemin. Si vous possédez le sceptre d'acier, vous pouvez tenter de pulvériser la paroi (rendez-vous au [4](#)). Sinon, abandonnez l'épée (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et rendez-vous au [503](#).

235

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 2 piles. Votre situation est quasi similaire, avec 4 faces et 1 pile. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [280](#).

236

La pièce est tapissée de marbre blanc, sans issue apparente bien que de nombreuses alcôves soient percées dans les parois. Certaines abritent des statues curieusement placées le visage tourné vers le mur. Si vous voulez examiner les statues, rendez-vous au [493](#). Si vous préférez entrer dans une alcôve vide, rendez-vous au [372](#). Si vous jugez préférable de retourner dans le couloir noir, rendez-vous au [354](#).

237

L'anneau émet un bref rayon de lumière rouge. Les Dirges s'en aperçoivent et modifient leur trajectoire dans la crainte d'une attaque magique, puis décrivent un large cercle et fondent à nouveau sur vous. Rendez-vous au [112](#), mais notez que l'hésitation des créatures permet aux voleurs et aux prêtres de décocher 3 flèches au lieu des 2 mentionnées.

238

Vous atteignez enfin la colline, après des heures de marche dans cette immensité désertique. Les brumes se dissipent à mesure que vous montez. Au sommet, l'Emblème claque au vent. Une crevasse se prolonge par un étroit boyau qui grimpe en pente raide. L'ascension devient si pénible que vous vous arrêtez à l'abri d'une caverne pour reprendre votre souffle. Soudain, une lueur rougeâtre illumine le fond de la grotte, révélant un gigantesque crâne. L'homme à qui il a appartenu devait mesurer au moins quatre mètres ! Une voix caverneuse s'en échappe. « Autrefois, j'étais Skrymir le Géant. J'ai osé m'élever contre les archimages. Cela se passait dans les temps anciens, avant l'anéantissement de Spyte et le règne des Usurpateurs. Les archimages s'acharnèrent sur moi, réduisant mon cœur à l'état de pierre et éparpillant mes os. Mais le temps de ma vengeance est venu. Rassemblez mon squelette au sommet de la colline, rendez-moi la vie et je saurai satisfaire vos rêves de gloire. » Vous pouvez prendre le crâne ; si vous possédez le cœur fossile, vous êtes dans l'obligation de le faire, même si cela vous force à abandonner un objet. Rendez-vous au [271](#).

239

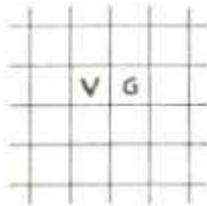
Fantastique ! Vous venez de détruire le Fantôme de l'archimage Zyn. Vous avez réussi là où ses pairs avaient échoué ! L'ectoplasme se dissout lentement dans un dernier cri. Hélas ! cette prouesse sera la dernière car vous êtes maintenant prisonnier de cette plate-forme, sans aucun moyen de partir. Votre regard se pose sur les volcans dans le lointain. Cette caverne sera votre tombeau...

240

Cette fois-ci, il découvre 1. Si vous avez aussi choisi le 1, rendez-vous au [245](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [250](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

241

VOLEUR : Vous dégainez votre épée. A sa vue, la garde s'arrête et vous toise, ironique. « Tu veux te battre ? A ta guise. » Autour de vous, une foule hurlante se rassemble.



GARDE (Protection 1, Dommages 1 dé)

FORCE : 6 **POUVOIR** : 0

HABILETÉ : 6 **ENDURANCE**: 8

Vous ne pouvez compter que sur vous-même. Vos compagnons ne peuvent briser le cercle compact des curieux qui s'est formé. Le combat dure jusqu'à ce que l'un de vous n'ait plus que 5 points d'ENDURANCE. Si c'est le garde, rendez-vous au [7](#) ; si c'est vous, rendez-vous au [41](#).

242

MAGICIEN : A l'abri des regards, vous murmurez votre incantation. *Une petite voix aiguë résonne bientôt dans votre esprit. L'entité que vous avez appelée à la rescousse apparaît devant vous, invisible aux autres.* « Je veux bien t'aider, annonce le Faltyn, et t'indiquer quel fanion choisir, mais contre tout ton or. Que décides-tu ? » Si vous acceptez la proposition de Faltyn, rendez-vous au [217](#). Si vous refusez de vous séparer de votre or, retournez au [1](#) et faites un autre choix.

243

De la pointe de l'épée, vous soulevez le drap maculé et le faites choir sur le sol. La dalle noire de l'autel porte les traces d'innombrables sacrifices humains. Un symbole d'argent est scellé dans la pierre : un fil de métal dessinant trois triangles entrelacés. Vous vous penchez pour l'examiner ; il dissimule peut-être un mécanisme secret. Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [19](#). Si le magicien veut intervenir, rendez-vous au [347](#). Si le voleur veut intervenir, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [444](#).

244

« Match nul ! » s'exclame Kalugen avec une moue de dépit. « Il faut pourtant un vainqueur. Jouons plutôt aux Coqs de Farys. » Rendez-vous au [328](#).

245

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 3 piles. Vous avez 4 faces, ce qui vous laisse un léger avantage. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [255](#).

246

Vous pénétrez dans une vaste caverne sur les parois de laquelle courent des veines de quartz translucide. L'escalier se termine devant une estrade de pierre grise ornée de bas-reliefs. Derrière, quatre sarcophages sont posés sur une écaille gigantesque. Plus loin s'étendent une plage de galets et les eaux noires d'un lac souterrain. Tous vos sens en alerte, vous descendez lentement les marches. Si le prêtre désire utiliser ses perceptions extrasensorielles, rendez-vous au [207](#). Si le magicien veut le faire, rendez-vous au [86](#). Si vous désirez grimper sur l'estrade, rendez-vous au [386](#). Vous pouvez aussi inspecter les sarcophages (rendez-vous au [96](#)) ou traverser la caverne jusqu'à la plage (rendez-vous au [293](#)).

247

Bientôt, l'embarcation longe les parois de la grotte et arrive en vue d'un tunnel. Vous pouvez distinguer la lueur d'une lanterne éclairant un ponton. Le passeur attend que vous lui indiquiez la direction à suivre. Si vous désirez vous engager dans le tunnel, rendez-vous au [439](#). Si vous préférez aller vers la jetée, rendez-vous au [368](#).



249 *Un personnage aux vêtements couleur d'or
et à la peau noire comme l'ébène vous attend.*

248

Vous vous enfuyez dans le couloir, mais les barbares vous prennent en chasse. Soudain, vous manquez de trébucher sur une superbe épée ornée de bijoux. Si vous désirez la ramasser, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez reprendre votre course, rendez-vous au [531](#).

249

Les parois du corridor sont ornées de bas-reliefs représentant des combats de gladiateurs. Vous débouchez sur un amphithéâtre. Un pâle faisceau de lumière grise tombant d'une ouverture du dôme éclaire le centre de la pièce. Là, assis devant une table d'onyx, un personnage aux vêtements couleur d'or et à la peau noire comme l'ébène vous attend. Il cligne des yeux, comme s'il se réveillait d'un profond sommeil, puis il dit: « Vous qui venez d'ailleurs, vous avez surmonté de nombreux périls avant d'arriver jusqu'ici. Oubliez maintenant la force et la sagesse, la magie ou la ruse, car c'est au jeu qu'il faudra me vaincre. » Rendez-vous au [26](#).

250

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 3 piles contre vos 2 faces et 2 piles. Vous êtes chacun dans l'obligation de choisir le 1 et, à la *rectification* suivante, Klef possédera 3 faces et 2 piles alors que vous aurez 3 faces et 1 pile. Choisissez un chiffre pour la prochaine Spirale et rendez-vous au [465](#).

251

Vous fouillez leurs cadavres et trouvez 20 Pièces d'Or, 4 haches et 3 dagues. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous emportez. Vous poursuivez votre progression dans le couloir jusqu'à une bifurcation : à gauche part un couloir pavé de marbre blanc, et à droite, un couloir pavé de marbre noir. Si vous désirez aller à gauche, rendez-vous au [354](#). Si vous optez pour la droite, rendez-vous au [61](#).

252

MAGICIEN: Allez-vous emprunter le premier pont (rendez-vous au [128](#)) ou bien franchir la cascade et vous engager sur le second (rendez-vous au [494](#)) ?

253

Vous fouillez le temple à la recherche d'un trésor, mais vous ne découvrez qu'une cassette contenant un fragment de métal gris-blanc. Si vous possédez le médaillon d'opale, rendez-vous au [521](#). Si vous ne possédez plus le médaillon, mais qu'il y a un prêtre parmi vous, rendez-vous au [172](#). Sinon, prenez la cassette et rendez-vous au [319](#).

254

PRÊTRE : Le parchemin est écrit en dakkandi, une langue voisine de celle en usage sur Krarth. *C'est une plainte qui relate de quelle manière le Géant Skrymir, ennemi de Krarth, fut tué et démembré par les champions des mages. L'archimage Zyn, complice du monstre, fut condamné à errer sans trêve dans les flammes du Labyrinthe.* Vous replacez le manuscrit dans son phylactère et reprenez votre route en direction du mausolée. Rendez-vous au [339](#).

255

Klef découvre le 2. Si vous avez choisi

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 260 |
| Le 2 | Rendez-vous au 265 |
| Le 3 | Rendez-vous au 270 |
| Le 4 ou plus | Rendez-vous au 285 |

256

PRÊTRE : Votre attention se porte sur les panneaux de bois à l'intérieur de la pièce. Comme vous l'espérez, ils ont été taillés dans du chêne de Krarth, bois très dur qui résiste aux morsures de la lave. Rendez-vous au [132](#).

257

Skrymir franchit d'un bond les derniers mètres qui le séparent du puits lumineux, arrachant au passage l'Emblème de la Victoire. La lumière augmente d'un coup et vous le voyez disparaître, certainement pour se matérialiser au milieu de la salle d'honneur des mages. Sans tarder, vous ramassez l'Emblème et entrez à votre tour dans la lumière. Vous tombez en plein massacre ! Les hurlements de terreur se mêlent aux plaintes des blessés, les portes de la salle d'honneur sont arrachées et la

confusion règne dans le palais. Certains courtisans, pris de panique, ont sauté par les fenêtres pour échapper à Skrymir. Les mages ont, bien sûr, été ses premières victimes. Vous reconnaissez Kalugen et, à ses côtés, Venzor, baignant dans son sang. D'autres sont méconnaissables. Vous pressez le pas dans les couloirs, croisant des personnages hagards, enjambant les blessés. Vous quittez enfin le palais et vous vous éloignez au plus vite. Déjà des flammes s'échappent des fenêtres. Vous n'allez pas pleurer sur le sort des mages, il fallait bien un jour mettre un terme à leur dictature, mais vous regrettez les richesses promises. La vente de l'Emblème vous permettra, peut-être, de récupérer quelques sacs d'or auprès d'un riche amateur. Au moins êtes-vous vivant... Vous gagnez un total de 800 points d'Expérience à répartir entre les survivants de l'expédition.

258

PRÊTRE : Vous luttez de toute votre énergie et, bientôt, la sueur perle à vos tempes. Hélas, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez aller au-delà des apparences et vous abandonnez votre tentative ! Rendez-vous au [216](#).

259

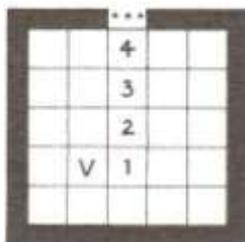
Allez-vous utiliser contre Nébularion la dague de Vislet (rendez-vous au [23](#)), la gemme d'Astarandel (rendez-vous au [46](#)) ou un anneau de rubis (rendez-vous au [63](#)) ?

260

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 4 piles. Il ne vous reste que 3 faces. Klef est dans l'obligation de choisir le 1. Si vous choisissez aussi le 1, rendez-vous au [115](#). Si vous préférez le 2, rendez-vous au [275](#).

261

Les joueurs qui pénètrent dans la pièce (de leur plein gré ou sous l'effet de l'hypnose) sont placés comme indiqué sur le plan. Vyl, le mage vampire, est indiqué par un V. Dès que les joueurs sont entrés, la grille se referme par magie, interdisant toute fuite. Ceux qui sont restés à l'extérieur ne peuvent plus intervenir. Les voleurs et les prêtres peuvent toutefois décocher des flèches à travers les barreaux et les magiciens lancer des sortilèges.



MAGE VYL (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 7 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 9 ENDURANCE :35

Le contact du Vampire a un pouvoir paralysant. Quiconque (à l'exception du prêtre) subit une blessure doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés pour ne pas s'écrouler paralysé pour la durée du combat. Si vous parvenez à vaincre Vyl, les grilles s'ouvrent à nouveau (rendez-vous au [81](#)). Si Vyl élimine tous ceux qui sont entrés, les joueurs qui sont restés à l'extérieur peuvent fuir et gravir les marches (rendez-vous au [3](#)).

262

VOLEUR : Vous ne connaissez que deux manières de régler une question : la force ou la ruse. La première est plus expéditive, mais risquée, d'autant plus que ce lascar sait manifestement tenir une épée. Si le recours à la ruse est aléatoire, au moins, il ne met pas en péril une vie qui vous est chère, la vôtre... Si vous persistez à l'affronter, rendez-vous au [192](#). Si vous êtes désarmé et que vous préférez utiliser votre fourberie naturelle, rendez-vous au [501](#).

263

PRÊTRE : Malgré l'érosion, le message est encore lisible :

Là où tu es autrefois j'étais,
Là où je suis, il faudra te rendre ;
Tire-moi de l'endroit où je gis
Et rejoins-moi pour l'éternité.

Cette invitation n'est guère plaisante. Si vous désirez poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez soulever la chaîne, rendez-vous au [502](#).

264

Vous lâchez l'épée et le mur disparaît. Sans plus attendre vous vous enfuyez à toutes jambes, poursuivi par les barbares. Rendez-vous au [531](#).

265

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 2 piles. Il ne vous reste que 4 faces. Choisissez un chiffre pour la prochaine Spirale et rendez-vous au [445](#).

266

PRÊTRE : *Les inscriptions sont en cabbandari, la langue en usage sur Krarth. Vous reconnaissez certains symboles, entre autres ceux du Pouvoir et du Savoir.* Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [406](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [249](#).

267

VOLEUR : Vous avancez d'un pas léger sur la passerelle de pierre et, malgré son étroitesse, vous esquissez un pas de danse pour narguer les sorcières qui vous invectivent. Soudain, la voix du masque de pierre tonne dans votre dos : « Renais de tes cendres ! » Une silhouette apparaît alors à l'autre bout du pont. Un bandeau de bijoux lui masque les yeux : vous reconnaissez Hurondus l'Aveugle, le sorcier que vous avez tué quelques années auparavant. « Hurondus ! tonne à nouveau le masque. Ton ennemi juré désire traverser le pont. Arrête-le et tu renaîtras. » Le sorcier avance à pas lents. « Enfin, je te retrouve », grogne-t-il. Si vous voulez le combattre, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez tenter de l'amadouer, rendez-vous au [222](#).

268

MAGICIEN : « Le brouet verdâtre que prépare Gronga est très bon pour les humains. Le liquide noir de Buldea est du venin de Chimère, un poison mortel, mais aux effets différés. La potion effervescente de Wynda est l'antidote du venin de Chimère. La gelée verte de Jeela est un poison foudroyant. Quant à ma mixture, j'en suis très fière.

J'appelle ça l'élixir du Chaos car les effets en sont totalement imprévisibles. » Sur ces mots, elle s'empare d'une louche et vous en projette le contenu au visage ! La morsure de l'acide vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Son coup fait, la sorcière court se cacher dans le temple. Rendez-vous au [67](#).

269

Vous insérez les prismes dans les cavités du mur. La lentille émet une lumière orangée qui vous aveugle. Vous vous retrouvez au centre d'une plaine désolée noyée par les brumes. Par endroits, des pierres levées émergent du brouillard. Non loin, au sommet d'une petite colline se dresse l'Emblème de la Victoire ! Vous avez atteint votre but ! Bientôt, il sera à vous... Rendez-vous au [359](#).



270

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et de 2 piles. Il ne vous reste que 2 faces et 2 piles. Vous hésitez mais Klef interrompt votre réflexion et ramasse les Pièces ! « Inutile de poursuivre, dit-il, votre défaite est inévitable. » Rendez-vous au [55](#).

271

Vous atteignez une seconde caverne. Là, une gigantesque cage thoracique est suspendue à un arbre pétrifié. Des têtes momifiées sont accrochées par la chevelure aux autres branches de pierre. Une faille dans la paroi laisse voir la caverne. Vous apercevez la plate-forme suspendue au-dessus de la plaine, la faille, le volcan, le Temple des Sorcières. Tant de chemin parcouru ! Le désespoir vous gagne. Pourquoi ne pas demeurer ici ? Un vent diabolique s'est levé entre les branches de pierre ; des centaines de faces grimaçantes apparaissent à la surface du tronc et vous appellent. Des mains squelettiques tendent leurs doigts décharnés pour vous inviter à les rejoindre. La folie vous guette. Si vous possédez le coeur fossile, rendez-vous au [175](#). Sinon,

vous devrez faire appel à votre volonté pour résister à cet appel maléfique. Rendez-vous au [468](#).

272

Si vous possédez le crâne du Géant, rendez-vous au [161](#). Sinon, rendez-vous au [159](#).

273

Balthazar a eu la délicate attention de vous fournir en provisions de bouche avant l'Épreuve. Chaque joueur qui se restaure gagne 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez emporter des rations pour plus tard. Chacune compte pour un article et vaut 1 point d'ENDURANCE. Le moment du départ est arrivé. Allez-vous suivre le couloir d'en face (rendez-vous au [326](#)) ou pénétrer dans l'alcôve de droite (rendez-vous au [13](#)) ?

274

La jeune femme sourit et une voix mélodieuse résonne dans votre tête. « Je m'appelle Larisha. Les anciens me surnommaient la Bienfaitrice. Vous êtes mes hôtes et permettez-moi de vous remettre un cadeau de bienvenue. » Elle plonge la main dans les eaux scintillantes de la fontaine et en retire un poignard d'argent. « Voici la dague de Vislet, le prince des Voleurs. » Elle repose l'objet au fond de l'eau et en ressort un nouveau. « Ceci est la tabatière d'or du savant Shormiano. » L'objet retourne à la fontaine et Larisha en ressort une gemme de la taille d'un neuf. Une lueur verte scintille à l'intérieur. « Cette émeraude renferme le dernier souffle d'As-tarandel, le seigneur des Dragons, explique-t-elle. Si vous trouvez le moyen de le libérer, les flammes jailliront à nouveau. » Choisissez un objet et rendez-vous au [453](#).

275

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 3 piles. Il ne vous reste que 2 faces et 1 pile. Vous êtes tous deux dans l'obligation de jouer 1. Brusquement, Klef ramasse les Pièces et déclare : « Inutile de poursuivre, votre défaite est inévitable. » Rendez-vous au [55](#).

276

VOLEUR : Par l'entrebâillement de la porte, vous distinguez un personnage livide, vêtu d'une robe noire, qui gît sur une couche. Mais en regardant mieux, vous constatez qu'il s'agit d'un gisant. Vous avancez à pas feutrés, mais, malgré vos précautions, l'homme se réveille et grimace, dévoilant des canines démesurées : « Vampire ! » Aussitôt, vous vous dissimulez dans l'ombre. De toute évidence, ce Vampire est le l'archimage Vyl, et les assassins sont chargés de lui fournir sa ration de sang frais. Vous avez soudain une idée lumineuse : « Maître, murmurez-vous, nous vous avons trouvé de nouvelles victimes. Devons-nous rapporter l'Emblème sur la Grand-Place ? » Le Vampire étend le bras, s'empare d'un gobelet de sang, le vide d'un trait et se rallonge avec un soupir satisfait. « Ce n'est pas nécessaire, répond-il. Retournez à vos quartiers. Je vous appellerai en temps utile. » Puis il replonge dans son sommeil sans rêves. Vous esquissez un salut et quittez la pièce. De retour sur le palier, vous reprenez votre ascension. Rendez-vous au [3](#).

277

Vous vous approchez de l'invité et vous lui tapotez timidement l'épaule. « Balthazar ? » demandez-vous. L'homme se retourne et vous sourit d'un air absent. Au fond de la salle, l'invité drapé dans une cape à damier se lève avec des gestes lents, s'avance vers vous et frappe dans ses mains : tous les convives disparaissent ! L'homme que vous aviez abordé s'est, lui aussi, évanoui. « Vous avez raté l'Épreuve, dit Balthazar en ôtant son masque. C'est regrettable, je vous ai surestimé. Vous devez partir maintenant. » Rendez-vous au [119](#).

278

En vous approchant de la silhouette vous reconnaissez un soldat du Bataillon des Tourments, la milice de Kalugen chargée de la garde des souterrains, dont les membres peuvent demeurer des années sans voir la lumière du jour. L'homme porte une cotte de mailles rouillée sous un tabard usé jusqu'à la trame. Une odeur de cadavre l'entoure.

Vous croisez un instant son regard et la lueur démente qui l'anime dissipe vos derniers doutes c'est un fantassin des tombes, une troupe de guerriers assignés aux missions suicidaires. Si vous désirez rebrousser chemin et pénétrer sous l'arche ornementale, rendez-vous au [246](#). Si le chevalier désire

agir, rendez-vous au [514](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [262](#).
Si vous préférez l'attaquer par surprise, rendez-vous au [192](#).



*278 Vous reconnaissez un soldat du Bataillon
des Tourments.*

279

Vous avancez dans le tunnel vers la lumière et découvrez bientôt une lanterne abandonnée sur le sol. Le tunnel débouche sur un couloir perpendiculaire. Vous hésitez sur la direction à prendre quand des voix s'élèvent sur votre gauche. « Cela fait du bien de transpirer un peu, dit une voix. Ces assassins m'amuse avec leurs bonds de carpe et leurs petites piques ! » Des rires répondent en écho. « Tu as raison, Dérek, rien ne vaut une bonne hache mercanienne pour trancher dans le vif ! » L'homme s'interrompt. « Attention ! crie-t-il. Nous ne sommes pas seuls ! Là, en face ! » Un groupe de barbares surgit de la pénombre et fonce dans votre direction. Si vous désirez combattre, rendez-vous au [491](#). Si vous préférez vous enfuir par la partie droite du couloir, rendez-vous au [248](#).

280

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 260 |
| Le 2 | Rendez-vous au 285 |
| Le 3 | Rendez-vous au 290 |
| Le 4 ou plus | Rendez-vous au 286 |

281

En fouillant les cadavres vous récupérez 4 épées, 4 arcs, 13 flèches, 12 Pièces d'Or et 1 parchemin.

Seuls les voleurs et les prêtres peuvent se servir d'arcs et de flèches. Le parchemin peut être déroulé à tout instant, mais au combat cela prend un Assaut. Rendez-vous au [532](#) sans oublier le numéro de paragraphe d'où vous venez. Vous pouvez maintenant redescendre du balcon. Rendez-vous au [492](#).

282

PRÊTRE : La lévitation nécessite une concentration extrême. Vous faites le vide dans votre esprit et tâchez d'atteindre une sérénité absolue. Si vous désirez tuer votre adversaire, rendez-vous au [534](#). Si vous pensez que la victoire et la défaite sont équivalentes, rendez-vous au [173](#).



283

MAGICIEN : Tandis que vous invoquez votre sortilège d'asservissement, les sorcières vous observent d'un air soupçonneux. Prenez l'une d'elles pour cible. Les sorcières ont 7 points de **POUVOIR**. Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [374](#). Sinon, elle réagit en vous jetant un pot d'acide au visage, provoquant une perte de 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous insistez, à chaque échec vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous renoncez, rendez-vous au [67](#).

284

« Joli combat ! dit soudain une voix dans votre dos. Je me demandais comment tu allais te débarrasser de ces immondes créatures. » L'un des aventuriers que vous avez fui est tranquillement adossé à la paroi. L'affrontement lui a laissé le temps de vous rejoindre.



AVENTURIER (Protection 3, Dommages 2 dés)

FORCE : 8 **POUVOIR** : 6

HABILETÉ : 6 **ENDURANCE** : 22

N'oubliez pas d'ajuster ces totaux si vous lui avez infligé des blessures au cours du précédent combat. Si vous préférez fuir, rendez-vous au [223](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [467](#).

285

Après *rectification*, Kief dispose de 2 faces et de 4 piles alors que vous lui opposez 4 faces. Il hoche la tête : « Vous avez bien manœuvré, déclare-t-il avec un sourire navré. Je ne peux plus gagner. » Rendez-vous au [85](#).

286

Vous avez triché : vous deviez choisir un chiffre inférieur à votre nombre de faces. Rendez-vous au [10](#).

287

MAGICIEN: Vous vous arrêtez pour invoquer votre sortilège d'Oracle (ne lancez pas les dés, vous n'êtes pas au combat). Un flux désordonné d'images et de sensations vous vient à l'esprit. *Une scène revient à intervalles réguliers et, à chaque apparition, votre malaise augmente : une créature cauchemardesque, insensible à votre magie, vous attend quelque part, tapie dans l'ombre.* Les effets du sortilège s'estompent, mais l'effrayante vision reste gravée dans votre mémoire. Votre attention se porte alors sur les miroirs ; peut-être dissimulent-ils un passage qui permet de quitter ce couloir. Rendez-vous au [216](#).

288

CHEVALIER : Par le dieu de la Foudre ! Ce n'est pas ce bouffon qui osera se moquer de vous ! D'un geste vif, vous portez la main à votre épée. Jetez 2 dés : si le résultat est égal à votre total de FORCE, rendez-vous au [306](#) ; sinon, rendez-vous au [434](#).

289

MAGICIEN : Bientôt, la voix nasillarde du Faltyn parvient à vos oreilles. « *Je préfère ne pas entrer dans ton monde pour l'instant, dit-il. Bien entendu, tu ne me dois rien.* » Si vous voulez réprimander le Faltyn pour sa désobéissance, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [3](#).

290

Après *rectification*, Klef dispose de 5 faces et 1 pile. Vous lui opposez 5 faces. Choisissez un chiffre pour la prochaine Spirale et rendez-vous au [295](#).

291

Vous observez les convives. Près de vous,, un homme bedonnant caresse son verre de vin, le regard absent ; accoudé au mur, près d'une fenêtre, un personnage mince, coiffé d'une perruque verte, se gratte le nez tout en parlant à une servante ; plus loin, un homme d'allure sévère relate sa dernière mission diplomatique en Courlande. Près du buffet, un convive vêtu d'une robe bleu nuit se frotte les mains en contemplant les pâtisseries. Au fond de la salle, confortablement assis dans un canapé, un homme drapé dans une cape à damier lisse sa fine moustache et plaisante avec une charmante jeune femme qui porte un masque de chat. Qui allez-vous aborder ?

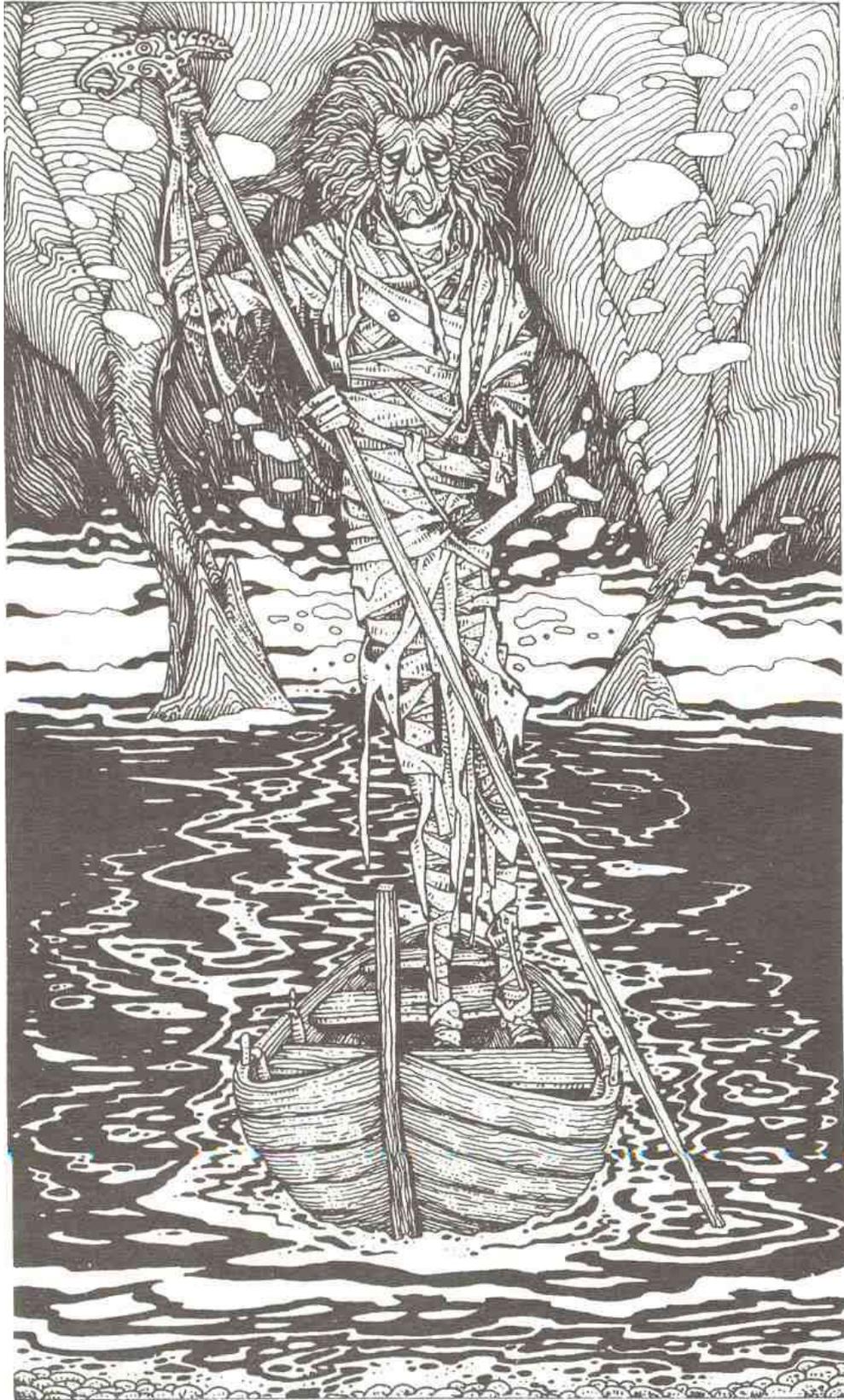
Le personnage bedonnant	Rendez-vous au 527
L'homme à la perruque	Rendez-vous au 417
L'ambassadeur	Rendez-vous au 123
L'homme en robe bleue	Rendez-vous au 277
Le moustachu en cape	Rendez-vous au 487

292

VOLEUR : « Tu as de la chance, dit-il tout en mordillant les Pièces que vous lui remettez. Mon maître, l'archimage Kalugen, est le plus généreux avec ses champions. Sa bannière est de couleur vert olive. Va-t'en maintenant, je vois un garde qui arrive. Je perdrais ma place si l'on savait que je t'ai renseigné. » Rendez-vous au [332](#).

293

A l'instant où vous atteignez les rives du lac, la sur face des eaux se ride, et une gondole ornée de tentures bleu nuit surgit de la pénombre. Le gondolier, debout à la poupe, manie une longue perche sans effort apparent. La gondole s'arrête devant vous. L'homme, vêtu de haillons, a le visage dissimulé par un masque de tragédie de l'ancienne civilisation d'Emphidor. Il reste immobile et muet. Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [474](#). Si le magicien désire jeter un sortilège d'asservissement, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez tout bonnement payer la traversée, rendez-vous au [167](#).



293 *Le gondolier a le visage dissimulé par un masque de tragédie.*

294

L'amulette vous ressuscite ! Votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ. L'amulette ne pouvant servir deux fois à la même personne, vous devez la remettre à un autre joueur ou la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

295

Klef découvre le 4. Si vous avez choisi :

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 300 |
| Le 2 | Rendez-vous au 260 |
| Le 3 | Rendez-vous au 285 |
| Le 4 | Rendez-vous au 305 |
| Le 5 ou le 6 | Rendez-vous au 286 |

296

Un concert de hurlements et de plaintes s'élève de l'autre couloir ! Une horde de créatures en haillons surgit des alcôves. Sans perdre un instant, vous pulvérisez le cadenas avec le sceptre et bondissez dans le couloir. Rendez-vous au [279](#).

297

PRÊTRE : *Votre concentration est insuffisante pour prétendre dépasser le stade des apparences.* Si vous désirez observer par la grille, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez filer dans le couloir à la suite des barbares, rendez-vous au [477](#).

298

« Par ma verrue », glousse une des sorcières comme vous passez devant elle, « voilà un bien joli garçon ! » Aussitôt, ses consoeurs éclatent de rire. Vous haussez les épaules et pénétrez dans le temple. L'obscurité vous aveugle ; vous heurtez un autel de marbre que vous longez à tâtons et découvrez une dague (prenez-la si vous le désirez). A quelques pas de là, vous palpez les contours d'une vasque, remplie d'un liquide poisseux que vous reconnaissez à l'odeur : du sang ! Peu à peu, votre vision s'adapte et vous entrevoyez un visage dans la pénombre. La face s'illumine progressivement et vous reconnaissez une femme à la chevelure grouillante de serpents ! Vous êtes

en présence d'Echidna, mère des Hydres, l'une des plus redoutables entités démoniaques. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [408](#). Si vous préférez passer à l'attaque, rendez-vous au [129](#).

299

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui boit la potion.

Vous avalez la substance noirâtre sans constater de changement. « Les effets sont lents, ricane une sorcière. Si tu veux emporter une fiole, pour plus tard, il t'en coûtera trois Pièces d'Or. » Les autres joueurs peuvent aussi boire de cette potion. Les effets s'en feront sentir dans six paragraphes. Lorsque vous serez sur le point de lire le sixième, rendez-vous préalablement au [144](#). Si vous désirez goûter une autre potion, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [481](#).

300

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 4 piles. Il ne vous reste plus que 2 faces. « Inutile de poursuivre, dit Klef d'une voix calme. Vous avez perdu ! » Rendez-vous au [55](#).

301

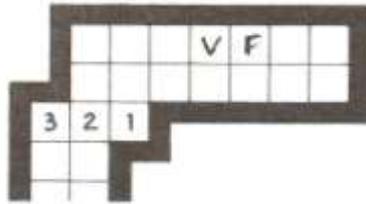
Vous sortez la bride dorée et la faites miroiter à la lueur des flammes volcaniques. L'Homme-Dirge en reste béat d'admiration. « Quel trésor extraordinaire ! s'exclame-t-il. Donne-le-moi et je le transporterai sur l'autre bord. » Vous vous approchez de lui et lui passez brusquement la bride. Vous assurez votre prise, la créature étouffe un cri et se débat mais elle se soumet vite. Vous grimpez sur son dos et bientôt vous survolez le gouffre. L'Homme-Dirge tente bien de vous désarçonner, mais vous le domptez d'un bon coup de talon dans les côtes. Enfin, il se pose sur l'autre bord. Vous nouez solidement la bride à un rocher avant de vous éloigner, indifférent à ses protestations. Rendez-vous au [359](#).

302

Avant que la résurrection soit définitivement achevée, allez-vous ajouter un fragment de kalium (rendez-vous au [441](#)), le gantelet de fer (rendez-vous au [146](#)) ou un joyau de glace (rendez-vous au [483](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, ou si vous ne désirez pas les utiliser, rendez-vous au [117](#).

303

Le fantassin sent une légère secousse à son côté et porte aussitôt la main à son épée. Il pâlit en vous voyant en possession de son arme ! Sans perdre une seconde, il plonge sur le côté et ramasse une épée rouillée, abandonnée non loin de lui. Vous êtes à la case V et le fantassin à la case F. Vos compagnons occupent les cases 1 à 3.



FANTASSIN (Protection 1, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 7 ENDURANCE :36

L'épée rouillée est fragile. Elle se brise si l'on fait 12 avec 2 dés. Son total de FORCE est réduit à 6 et son Jet de Dommages à 3 dés - 2. Si vous récupérez l'épée rouillée à l'issue du combat, notez cette particularité. Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [246](#). Si vous tuez le fantassin, poursuivez l'inspection du couloir (rendez-vous au [151](#)).

304

Rendez-vous au [34](#).

305

Après *rectification*, Klef dispose de 6 faces. Vous disposez quant à vous de 5 faces. « Vous êtes un adversaire intéressant, dit-il. Il est rare qu'une partie me passionne à ce point. » Choisissez un chiffre et rendez-vous au [450](#).

306

CHEVALIER : Votre lame exécute une série de moulinets avant de regagner son fourreau. Les trois intendants demeurent un instant pétrifiés : le premier porte la main à sa barbe, coupée au ras du menton, le deuxième tient à deux mains son pantalon et l'impudent personnage qui a provoqué votre mouvement d'humeur manque de défaillir en apercevant l'entaille qui fend sa livrée, à la hauteur du cœur ! « Remerciez le ciel d'avoir la vie

sauve, déclarez-vous d'un ton glacial. Je ne suis pas toujours aussi patient. Au fait, qu'alliez-vous dire? » Les deux premiers intendants disparaissent à l'intérieur de la tente. « Le Mage Balthazar est... le meilleur de tous, bredouille le troisième. Prenez l'Emblème écarlate. » Vous vous emparez en effet du fanion. Rendez-vous au [28](#).

307

A l'instant où vous pénétrez dans le passage, le froid vous saisit et vous êtes aspiré dans le vide. Au bout de quelques secondes, vous arrivez néanmoins à destination. Rendez-vous au [78](#).

308

L'un des aventuriers roule et chute dans le magma. Vous fouillez le second et découvrez une bride dorée, une potion de soins (une dose donne 2 points d'ENDURANCE), une pierre de touche bleue et un anneau de plomb. L'homme avait aussi une armure (Protection 2) et une épée. Prenez ce que vous voulez et rendez-vous au [537](#).

309

PRÊTRE : Les perceptions extrasensorielles nécessitent une intense concentration, et bientôt votre esprit se vide et se focalise sur les convives. Le moindre détail de leur comportement peut vous renseigner sur leur état d'esprit. Mais Balthazar a prévu la parade et tous ses invités sont protégés par une barrière mentale. Soudain, un flot de pensées vous parvient de l'autre extrémité de la pièce ! Elles émanent d'un homme drapé dans une cape bleu nuit, le visage dissimulé par un masque de taureau. Rendez-vous au [348](#).

310

De nouveau, Klef découvre un 5. Si vous avez choisi :

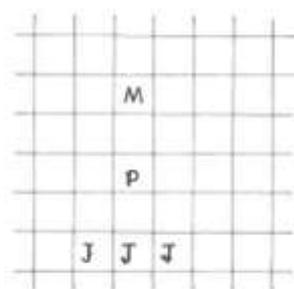
- | | |
|------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 50 |
| Le 2 | Rendez-vous au 45 |
| Le 3 | Rendez-vous au 40 |
| Le 4 | Rendez-vous au 35 |
| Le 5 | Rendez-vous au 315 |
| Le 6 | Rendez-vous au 25 |

311

PRÊTRE : Vous avez étudié les mathématiques et connaissez un peu la théorie des probabilités. Vos chances de gagner sont les plus grandes si vous annoncez un 4. Rendez-vous au [499](#).

312

Le parchemin est recouvert de runes scintillantes. Soudain, des tourbillons de fumée s'en échappent et s'enroulent autour de vous comme des tentacules. En un instant, vous êtes plongé dans un océan de brume. Un vent surnaturel vous fouette le visage et vous vous retrouvez dans une plaine qui s'étend à perte de vue, dont seuls des ossements brisent la monotonie. Le joueur qui a déroulé le parchemin se trouve sur la case notée P. Les autres joueurs se placent sur les cases J. Un monstre gigantesque, revêtu d'une armure bleu azur, occupe la case M. Haut de quatre mètres, il a pour tête un crâne de cerf orné de bois majestueux. Des lueurs vertes éclairent ses orbites. « Vous avez violé le territoire de Smaborg, déclare-t-il d'une voix caverneuse. Préparez-vous à mourir. » Il brandit une hallebarde et passe à l'attaque.



SMABORG (Protection 2, Dommages 5 dés)

FORCE : 9 POUVOIR : 9

HABILETÉ. 8 ENDURANCE: 45

Smaborg est un guerrier redoutable doublé d'un puissant sorcier. A chaque Assaut, jetez un dé. Si vous obtenez 1, Smaborg lance un sortilège de Mort Lente. Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec deux dés pour ne pas perdre 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut. Vous ne pouvez fuir. Si vous parvenez à éliminer le monstre, retournez au paragraphe où vous étiez en ouvrant le parchemin.

313

PRÊTRE : Vous tentez de faire le vide dans votre esprit, mais à l'instant où vous alliez entrevoir la fin du message, votre vision se brouille. Vous reprenez conscience, penché sur les eaux noires du lac, en train de contempler cette étrange balise. Si vous désirez soulever la chaîne, rendez-vous au [502](#). Si vous préférez poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#).

314

Les barbares s'arrêtent à quelque distance et brandissent leurs haches. (Tenez compte des points d'ENDURANCE qu'ils ont pu perdre lors de précédents combats.)

B	B	3		
B	B	4	2	1

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 10

Toute fuite est impossible. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [234](#).

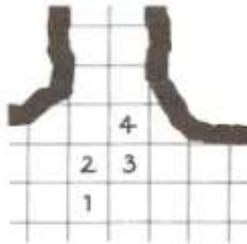
315

« Bravo, dit-il avec un sourire énigmatique. Nous sommes à égalité. Veuillez accepter ce présent. » Il vous tend un joyau de glace, de couleur bleue. « Cette gemme vous sera peut-être utile au cœur des abysses. » Il pointe un doigt, et une gerbe d'étincelles vous entoure. Tout votre être se dissout et s'enfonce dans le sol de l'amphithéâtre ! Rendez-vous au [5](#).

316

Soudain, un concert de hurlements et de plaintes s'élève du couloir éclairé ! Des créatures en haillons surgissent des alcôves et se précipitent sur vous. Elles sont nombreuses et votre seule chance de salut est dans la fuite. Vous retournez à la jetée, poursuivi par la horde hurlante. Le passeur a disparu. Vous avez à peine le temps de vous défaire de votre armure et de plonger dans les eaux noires que les créatures atteignent la jetée ! Vous nagez à perdre haleine en direction du tunnel que vous avez aperçu au cours de la

traversée. Lorsque vous en atteignez l'embouchure, les eaux sont moins profondes et vous avez pied. Ce bain vous a fait perdre 1 point de FORCE, de POUVOIR, d'ENDURANCE et d'HABILETÉ, et ce de manière définitive. Épuisé, vous atteignez enfin l'entrée d'une vaste caverne. Des bruits furtifs vous font relever la tête : des Araignées Géantes se laissent choir droit sur vous (comptez-en une par joueur).



ARAIGNÉE GÉANTE (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 5 POUVOIR : 4

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Il est impossible de fuir car vous êtes empêtré dans leurs toiles. Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [8](#).

317

Le liquide vous brûle les entrailles. Vous vous roulez sur le sol en hurlant de douleur, vous ne hurlez pas longtemps car vous vous raidissez et vous mourez... Vos compagnons retournent au paragraphe précédent.

318

Les Dirges fondent sur vous en hurlant tandis que les sorcières sont en grande discussion. Si vous désirez utiliser un objet avant que les Dirges ne soient sur vous, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez atteindre la plate-forme et les combattre de cette position, rendez-vous au [407](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [112](#).

319

Allez-vous visiter la crypte du temple (rendez-vous au [392](#)), prendre la sortie de gauche (rendez-vous au [357](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [56](#)) ?

320

Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [325](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [330](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [285](#).

321

« Que dirais-tu de cette excellente liqueur ? suggérez-vous. C'est un breuvage rare et plaisant. » La créature vous regarde, soupçonneuse. Si vous possédez l'antidote du venin de Chimère, rendez-vous au [39](#). Si vous ne le possédez pas, mais que votre groupe comprend un voleur, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez utiliser la bride dorée, rendez-vous au [301](#). Si le magicien désire asservir la créature, rendez-vous au [11](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces options, rendez-vous au [22](#).

322

Vous débouchez au sommet de la colline. L'Emblème de la Victoire n'est plus qu'à quelques pas de vous, illuminé par une colonne de lumière, descendue du plafond, qui est un puits de Téléportation. Il vous suffira de prendre l'Emblème pour être aussitôt happé vers la surface. Une forme métallique enserrée dans la roche dessine une gigantesque silhouette humaine. Si vous avez le squelette complet de Skrymir et le cœur fossile, rendez-vous au [412](#). Si vous possédez le squelette mais pas le cœur, rendez-vous au [213](#). Si vous ne possédez qu'une partie du squelette, rendez-vous au [361](#).

323

Vous ne pouvez ouvrir la tabatière d'or qu'à l'issue des combats que vous avez remportés, sauf si vous avez pris la fuite. Lorsque vous l'ouvrez, chaque joueur jette 1 dé. S'il fait 1 ou 2, il perd 1 dé d'ENDURANCE. S'il fait de 3 à 6, il gagne 1 dé d'ENDURANCE. Ensuite la tabatière se referme et ne s'ouvrira qu'à la prochaine victoire. Si vous possédez la dague de Vislet, rendez-vous au [214](#). Si vous ne la possédez pas (ou si vous en connaissez déjà les propriétés), rendez-vous au [93](#).

Les eaux noires du lac ne sont guères propices à la baignade, mais vous n'avez pas le choix. Vous abandonnez votre armure sur la berge et plongez. L'eau glaciale a un désagréable contact métallique. Vous nagez de toutes vos forces jusqu'à l'autre rive, où vous reprenez pied sur une jetée de pierre. Vous vous sentez curieusement amoindri. Ce bain vous a fait perdre 1 point de FORCE, de POUVOIR, d'ENDURANCE et d'HABILETÉ), et ce de manière définitive. Rendez-vous au [152](#).



328 Kalungen murmure des mots magiques et les cartes s'envolent dans les airs.

325

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de 3 piles. Vous possédez un léger avantage, avec 3 faces et 1 pile. Il ne peut plus jouer que le 1. Si vous choisissez aussi ce chiffre, rendez-vous au [335](#). Si vous choisissez le 2, rendez-vous au [340](#).

326

Vous avancez le long du couloir recouvert d'un épais tapis rouge. Si l'expédition comprend un magicien, il peut recourir à un sortilège d'Oracle. Dans ce cas, rendez-vous au [287](#). Si le prêtre désire utiliser ses perceptions extrasensorielles, rendez-vous au [362](#). Sinon, vous continuez malgré le malaise qui vous gagne. Rendez-vous au [216](#).

327

MAGICIEN : Le Faltyn s'empare de l'objet que Larisha vient de vous remettre (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). La créature invisible plonge dans la fontaine. Quelques instants plus tard, elle réapparaît et murmure. « Les autres objets sont hors d'atteinte, mais j'ai tenté de m'en emparer comme convenu. Ma tâche est terminée, au revoir ! » Aussitôt, la malicieuse créature disparaît avec un petit rire, vous laissant bredouille et furieux. Rendez-vous au [203](#).

328

Kalugen frappe dans ses mains et un serviteur apporte un jeu de cartes d'ivoire en usage sur Krarth. « Ces cartes ne sont pas marquées, fait observer Kalugen. La partie se joue avec 5 cartes le roi de Serpents, l'as d'Étoile, l'as d'Épée, l'as des Anneaux et le Bouffon. Le roi de Serpents représente le Dieu Farys et les trois as sont les coqs que vous devez lui dérober. Pour cela, le Bouffon peut vous aider. » Kalugen aligne les cartes, retournées, sur la table. « Vous pouvez choisir jusqu'à trois cartes que vous découvrez l'une après l'autre. Il faut, bien entendu, obtenir le maximum d'as. Si vous tirez le roi de Serpents, Farys vous a surpris à voler ses coqs et vous perdez la main, à moins d'avoir aussi le Bouffon qui occupe Farys et vous permet de partir avec le coq. La partie est nulle si vous tirez le Bouffon seul ou bien avec un ou deux as. » Kalugen murmure des mots magiques et les cartes s'envolent dans les airs, se mélangent à une

vitesse folle et s'alignent à nouveau sur la table. Désignez les cartes par A, B, C, D, E, et choisissez-en trois. Rendez-vous au [349](#).

329

VOLEUR : La température de la pièce baisse brusquement. Vous jetez un rapide coup d'œil autour de vous et constatez que la fumée des braseros prend la forme d'une haute silhouette en robe ! Vous avez le temps de quitter la pièce, auquel cas rendez-vous au [3](#). Vous pouvez aussi vous replier vers la porte et attendre que la créature apparaisse. Dans ce cas, rendez-vous au [444](#), mais placez-vous sur la case située devant la porte. Vos compagnons sont à la merci de votre jugement !

330

Après *rectification*, chacun de vous dispose de 4 faces et 1 pile. « Hum ! dit Klef en hochant la tête. Vous êtes un adversaire intéressant. Poursuivons. » Choisissez un chiffre et rendez-vous au [345](#).

331

Vous vous plantez avec assurance devant l'homme à la cape de velours. « Mage Balthazar, vous êtes démasqué ! vous exclamez-vous. Votre déguisement était transparent. » L'homme ôte son masque et vous toise avec mépris. « Il n'en est pas de même pour votre esprit, qui est particulièrement épais. Je suis le Mage Tor. » Une voix s'élève dans votre dos. « Quant à moi, je suis votre hôte, déclare Balthazar en repoussant le capuchon de sa cape à damier. Malheureusement, vous avez échoué à l'Épreuve, vous ne possédez pas les qualités requises pour me représenter. Je vous souhaite bonne chance, il n'est pas encore trop tard pour trouver un autre patron. » Rendez-vous au [119](#).

332

Allez-vous prendre la bannière écarlate (rendez-vous au [28](#)), la vert olive (rendez-vous au [52](#)) ou bien la noire et pourpre (rendez-vous au [381](#)) ?

333

MAGICIEN : Vous vous concentrez pour invoquer le sortilège d'asservissement, mais une puissante magie vous assaille : à chaque Assaut, après que vous aurez lancé les dés, vous subissez une attaque psychique. Relancez 2 dés. Si le résultat est supérieur à votre total de POUVOIR, vous perdez 1 dé + 3 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez tout de même à asservir le Gondolier, il vous emmène sur l'autre rive (rendez-vous au [193](#)). Si vous préférez abandonner votre tentative, son attaque psychique cesse et vous devez alors payer le passage (rendez-vous au [167](#)). Si l'attaque psychique vous a tué, vos compagnons se rendent au [529](#).

334

Un guerrier en cuirasse est emprisonné dans le bloc de glace. Sa main émerge de la paroi, comme si quelqu'un avait taillé la glace pour s'emparer de son épée. Si vous désirez faire fondre la glace, rendez-vous au [421](#). Si vous préférez utiliser un objet, rendez-vous au [106](#). Si vous avez une autre idée, rendez-vous au [369](#).

335

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et 2 piles. Vous possédez 4 faces. Vous devez lui faire perdre quelques Pièces pour qu'il ne prenne pas l'avantage. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [375](#).

336

CHEVALIER: En ressortant de la cascade, vous constatez que votre équipement a disparu, excepté votre épée et votre armure ! Tout en maugréant, vous vous engagez sur le pont. Soudain, une frêle silhouette se fraye un chemin entre les sorcières et s'engage à son tour sur la passerelle de pierre. C'est un Gamin, mais il est armé d'un glaive. Arrivé à votre hauteur, il s'écrie : « Je te défie ! Si je te bats, je deviendrai moi aussi un chevalier respecté ! » Aussitôt, il engage le combat avec des gestes maladroits.

GAMIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 6 ENDURANCE:6

Vous ne pouvez fuir et vos compagnons ne peuvent intervenir. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [88](#).

337

VOLEUR : Au dernier moment, vous esquissez un pas de côté évitant la lame meurtrière, et vous assenez un violent coup de coude dans le dos du magicien. Déséquilibré, Hurondus tombe dans le torrent de lave. Vous franchissez les derniers mètres qui vous séparent de la plate-forme, tout en adressant un clin d'oeil complice aux sorcières grimaçantes. Rendez-vous au [88](#).

338

Soudain, vous entendez des voix, derrière vous. Vous vous arrêtez et tendez l'oreille, mais elles s'interrompent. « Attention ! reprend l'une d'elles, il y a quelqu'un devant ! » Une autre lui fait écho « C'est vrai ! Je le vois ! Hé, toi, attends un peu ! » Des bruits de bottes retentissent dans le couloir et un groupe de barbares surgit de la pénombre en hurlant ! Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [491](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [248](#).



339

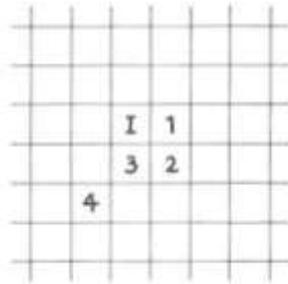
Par les fissures qui courent sur les murs, vous apercevez au loin le Temple des Sorcières. Vos yeux s'habituent à la pénombre et vous distinguez un plat d'or qui scintille sous la lumière des irruptions de lave. Des gargouilles de pierre sont accrochées au mur et semblent garder l'endroit. Au fond du mausolée, une sortie conduit à un petit sentier courant le long du précipice. Si vous désirez quitter cet endroit au plus vite, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez examiner d'abord le plat d'or, rendez-vous au [507](#).

340

Après *rectification*, vous disposez chacun de 2 faces et 2 piles. « Nous devons jouer le 1 », dit Klef en retournant une nouvelle pièce. Vous faites de même, et vous vous retrouvez tous deux avec 3 faces et 1 pile. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [360](#).

341

« Qu'il en soit ainsi ! grogne-t-il. Votre incroyable stupidité va vous coûter la vie. » Il murmure une incantation, s'entoure d'un écran d'énergie et se lance à l'attaque.



ICON UNGODY (Protection 2, Dommages 2 dés + 2)

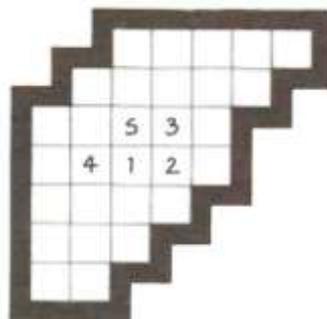
FORCE : 8 POUVOIR : 8

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 28

Icon est insensible au sortilège d'asservissement. Il est entouré d'une Barrière Défensive et quiconque le touche avec une épée perd 1 point d'ENDURANCE. Cet écran laisse passer les flèches. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [377](#).

342

Skrymir s'avance vers vous, faisant trembler le sol sous ses pas. Même dans vos pires cauchemars, vous n'aviez jamais affronté un tel colosse.



SKRYMIR (Protection 3, Dommages 4 dés)

FORCE : 9 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 55

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

343

VOLEUR : *Ce genre de désagrément est monnaie courante dans votre profession. Aussi, plutôt que de vous lancer dans une fuite éperdue, vous vous glissez entre les étals et empoignez au passage un vieux sac de toile. Vous vous en couvrez les épaules et allez vous allonger dans le ruisseau, simulant un profond sommeil. Le garde accourt et manque de trébucher sur vous. Vous prenant pour un de ces vagabonds qui infestent la cité, il s'éloigne bientôt en maugréant. Comme vous retournez vers la tente, un homme de haute taille vêtu de soie écarlate vient à vous. Vous reconnaissez la couleur d'un des Emblèmes. « Bravo ! lance-t-il, le stratagème était habile. J'aime les gens rusés. »* Rendez-vous au [397](#).



344

VOLEUR : Vous vous approchez de la tente. Les trois intendants, assis sur un banc, vous observent avec des mines réjouies. « Tu viens tenter ta chance? », demande l'un d'eux. En guise de réponse, vous détachez votre bourse et vous la soupesez négligemment tout en fixant les trois étendards d'un air indécis. « Laisse-moi te conseiller », propose l'un d'eux en se redressant. D'une violente bourrade, son compère le projette dans le caniveau et se lève à son tour. « Mon avis est bien meilleur », dit-il d'un ton sans réplique. L'homme est un colosse, aussi les deux autres préfèrent-ils ne pas insister. « Un conseil de cette sorte vaut bien 5 Pièces d'Or, non ? », dites-vous en lui lançant un regard complice. « Les temps sont durs, on n'obtient plus rien à moins de 10 Pièces d'Or. » Si vous acceptez cette

proposition, rayez 10 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [292](#). Si vous préférez vous en tenir à 5, rayez-les et rendez-vous au [454](#). Vous pouvez aussi lui proposer 5 Pièces d'Or maintenant et 5 autres quand il vous aura renseigné. Auquel cas, rayez 5 Pièces d'Or et rendez-vous au [166](#).

345

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi :

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 350 |
| Le 2 | Rendez-vous au 195 |
| Le 3 | Rendez-vous au 355 |
| Le 4 ou plus | Rendez-vous au 286 |

346

PRÊTRE : Une odeur de brûlé émane du bassin. Vous vous penchez par-dessus la margelle et inspectez l'épaisse couche de cendres grises qui tapisse le fond. *Vous en prélevez une pincée que vous portez à vos lèvres. Votre sang se glace : ces cendres sont humaines !* Rendez-vous au [515](#).

347

MAGICIEN : Si vous désirez jeter un sortilège d'Oracle, rendez-vous au [183](#). Si vous pensez que le Faltyn serait plus utile, rendez-vous au [472](#). Si vous préférez ne pas recourir à la magie, rendez-vous au [444](#).

348

Seul un des invités n'est pas protégé par une barrière mentale. Si vous désirez l'aborder et prétendre qu'il s'agit de Balthazar, rendez-vous au [382](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [29](#). Vous pouvez aussi ne pas tenir compte de vos perceptions extrasensorielles et faire appel à vos talents de déduction (rendez-vous au [458](#)).

349

Les cartes A, B et E étaient des as, C était le Roi et D le Bouffon. Si vous avez le Roi sans le Bouffon, vous ne marquez aucun point, sinon, vous marquez 1 point par as. C'est au tour de Kalugen. « Rigolo, mon bouffon, va battre les cartes à ma place », annonce-t-il. Vous voyez s'avancer un Nain bossu, vêtu d'une livrée multicolore ornée de grelots. « Bats les cartes », ordonne Kalugen. « Vous êtes vraiment le plus grand des Bouffons. Monseigneur ! », s'exclame soudain Rigolo. Un silence gêné tombe sur l'assistance. « Quoi ? », s'indigne Kalugen, devenu livide. Rigolo brandit les cartes avec un petit rire. « Seul le bouffon peut défier les dieux. Il en est de même de notre bien-aimé seigneur ! » Kalugen lève les yeux au ciel avec un sourire amusé, tandis que Rigolo aligne les cartes. Le mage étouffe un bâillement et en sélectionne 3. « Les 3 coqs ! » annonce-t-il, triomphant. Si vous avez aussi les 3 as, rendez-vous au [233](#). Sinon, rendez-vous au [459](#).

350

Vous observez le jeu, sous le regard attentif de Klef. Après *rectification*, vous disposez de 3 faces. Klef a 2 faces et 3 piles. Il se redresse, triomphant : « Vous ne pouvez plus gagner ! » déclare-t-il en ramassant les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

351

Arc-bouté sur le gisant, vous parvenez à faire glisser la dalle. A l'intérieur, vous découvrez un squelette enroulé dans de fines bandelettes. Mais quand vous l'effleurez, il se désagrège en petit tas de cendres grises. Vous pouvez explorer les autres tombeaux. Allez-vous ouvrir le deuxième (rendez-vous au [186](#)), le troisième (rendez-vous au [403](#)) ou le quatrième (rendez-vous au [137](#)) ? Si vous préférez poursuivre votre route en direction de la plage, rendez-vous au [293](#).

352

PRÊTRE : En examinant l'amulette vous remarquez un symbole gravé au revers. *Vous reconnaissez le symbole d'Osiris, la déesse qui revint du Royaume des Morts. Le porteur de cette amulette ressuscite quelques instants après avoir trouvé la mort et son total d'ENDURANCE retrouve son niveau de départ. Le scarabée ne sert qu'une fois par joueur mais on peut le remettre à quelqu'un d'autre. Si le scarabée est placé autour du cou d'une personne déjà*

morte, il la ramène à la vie mais perd définitivement son pouvoir. Ne placez pas l'amulette autour du cou d'un cadavre décomposé, vous obtiendriez un magnifique Mort Vivant ! Rendez-vous au [247](#).

353

Comme vous vous approchez du bassin, toute la lumière se concentre à la surface des eaux dorées. Rapidement, elle devient insoutenable et vous devez détourner les yeux. Le faisceau de lumière prend la forme d'un visage souriant, irradiant de bonté, qui lentement se tourne vers la droite. Deux cercles de ténèbres apparaissent alors de part et d'autre et l'engloutissent. La lumière s'estompe et la surface du bassin reprend son aspect normal. Vous demeurez un instant interdit, vous demandant si vous n'avez pas été le jouet d'une hallucination. Vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [188](#).

354

Vous passez devant une porte sur laquelle sont gravées des runes écarlates. Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [266](#). Sinon, vous pouvez ouvrir la porte (rendez-vous au [406](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [249](#)).

355

« Bravo ! s'exclame Klef. Vous êtes un adversaire de taille. » Après *rectification*, vous avez chacun 5 faces. Klef observe le jeu d'un air pensif... Rendez-vous au [315](#).

356

L'escalier atteint un promontoire rocheux qui surplombe une caverne. Vous demeurez interdit devant le panorama qui s'offre à vous : la caverne se prolonge sur des kilomètres et, par endroits, la voûte est haute de quelque deux cents mètres. Le sol est illuminé par des coulées de lave incandescente qui dessinent des sillons écarlates. Des piliers de basalte supportent la voûte qui émerge d'un océan de brumes soufrées. Vous venez de pénétrer à l'intérieur d'un volcan sous les fondations de la forteresse de Kalugen. Les failles des parois expulsent régulièrement un flot de liquide nauséabond qui se volatilise au contact de la lave. Trois promontoires rocheux émergent du tapis de brume. Le premier est relié à la paroi par

deux ponts étroits à partir d'une plate-forme. La rampe où vous vous trouvez y descend en pente douce. La traversée sera périlleuse et le moindre faux pas vous vaudra une mort atroce. Un temple a été construit sur le premier promontoire. Comme vous entamez la descente, quatre sorcières apparaissent à l'entrée du temple. Elles désignent une nuée de Dirges aux ailes membraneuses qui foncent sur vous. Rendez-vous au [318](#).

357

Une étroite arête de pierre permet de rejoindre un autre promontoire émergeant de l'océan de lave. A demi dissimulé par les brumes de chaleur, vous distinguez un mausolée en ruine. Si vous désirez vous engager sur l'arête de pierre, rendez-vous au [479](#). Si vous préférez contourner le temple, rendez-vous au [56](#).

358

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui boit la potion.

Vous avalez le liquide effervescent, qui a un arrière-goût désagréable. « C'est normal ! ricane une sorcière. Les entrailles de chauve-souris sont très amères. Si tu veux emporter une fiole, pour plus tard, il t'en coûtera 2 Pièces d'Or. » Les autres joueurs peuvent aussi boire de cette potion ou en acheter une fiole. Si vous désirez goûter une autre potion, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [481](#).

359

Dans cet océan de brumes, vous remarquez des petites silhouettes qui disparaissent à votre approche. Mais le brouillard vous empêche d'en distinguer les contours. Vous arrivez en vue d'un monolithe, que vous contournez pour mieux l'examiner. La surface en est recouverte de runes étranges, chargées d'un pouvoir qui vous restera à jamais inaccessible. Même les mages actuels ne peuvent comprendre ce langage antique dont se servaient les archimages, avant qu'ils ne périssent dans l'anéantissement de Spyte. « Vous aimeriez savoir ce qui est écrit, je suppose », demande une voix dans votre dos. Vous vous retournez, l'arme au poing. Un seigneur de la guerre en armure noire vous salue sans agressivité. « Je suis Icon Ungody, pour vous servir, reprend-il. Si j'en crois ce que je viens de voir un peu plus loin, il va falloir unir nos forces, si nous voulons nous emparer de l'Emblème. Séparément, nous courons à l'échec. Les règles de l'Épreuve

tolèrent les alliances. Nous devons partager le bénéfice de la victoire, mais ce sera assez pour faire de nous des hommes riches. » Si vous acceptez cette alliance, rendez-vous au [17](#). Si vous refusez cette offre, rendez-vous au [341](#).



359 *Un seigneur de la guerre en armure noire vous salue sans agressivité.*

360

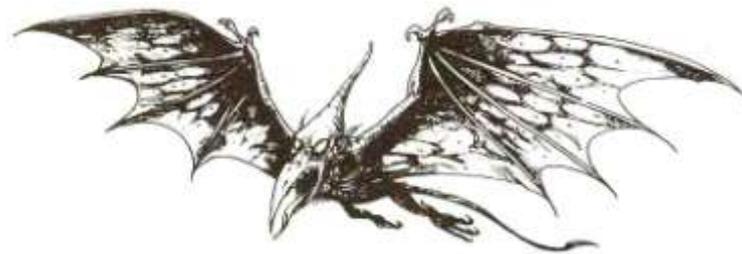
Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [365](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [370](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

361

Vous pénétrez dans la lumière et vous vous emparez de l'Emblème. Une lumière aveuglante vous enveloppe et vous vous sentez soulevé de terre ! En ouvrant les yeux, vous vous retrouvez au centre de la salle d'honneur de la cité, au milieu des mages rassemblés. Vous vous avancez sous les vivats vers l'estrade où le Mage Tor, président de l'Épreuve pour cette année, vous félicite. Votre commanditaire ne cache pas sa joie, mais vous remarquez aussi les mines sombres des perdants. Rendez-vous au [540](#).

362

PRÊTRE : Vous vous arrêtez et tentez de faire le vide dans votre esprit. Les perceptions extrasensorielles, terriblement fugaces, nécessitent une concentration extrême et le succès de votre tentative est aléatoire. Rendez-vous au [498](#) ou bien au [258](#).



363

MAGICIEN : Il est inutile d'user de sortilèges contre Nébularion. La matière dense qui le compose absorbe toute forme de magie. Retournez au [484](#) et poursuivez le combat.

364

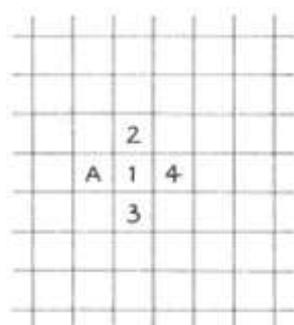
Les joueurs hypnotisés obéissent et pénètrent dans la salle. Leurs compagnons peuvent les accompagner ou bien attendre la suite des événements dans l'embrasure de la porte. Décidez-vous maintenant, puis rendez-vous au [261](#).

365

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et 2 piles. Il ne vous reste que 3 faces. La prochaine *rectification* ne fera que renforcer sa position. Vous devez absolument le contrer. Cette fois-ci, Klef est dans l'obligation de choisir le 1. Si vous choisissez aussi le 1, rendez-vous au [500](#). Si vous préférez le 2, rendez-vous au [495](#).

366

Déployez-vous comme suit. L'assassin enrage, il ne peut jeter sa dague car vous l'attaquez.



ASSASSIN (Dommages 1 dé + 1)

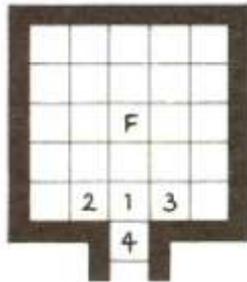
FORCE : 7 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 7 ENDURANCE :15

La dague de l'assassin est empoisonnée. S'il blesse un joueur, ce dernier meurt sans qu'aucune médecine ni sortilège puisse lui venir en aide. Si vous n'avez pas vaincu l'assassin en 2 Assauts, Balthazar lance un sortilège de Foudre Noire qui le tue. Rendez-vous au [134](#).

367

Une lueur rougeâtre naît à l'extrémité du sceptre, provoquant l'hilarité du soldat fou. (Le sceptre libère des décharges d'énergie. Il contient quatre charges, mais il a un rayon d'action limité : il faut être sur une case adjacente à celle de la cible. Le rayon destructeur touche inmanquablement sa cible et provoque 5 dés de Dommages. Lorsque le sceptre est déchargé, le fantassin poursuit le combat à l'épée.



FANTASSIN (Protection 1, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 36

Si vous préférez fuir vers la porte, rendez-vous au [246](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [438](#).

368

Le passeur arrive en vue d'une digue, à l'autre extrémité du lac. Des lanternes de papier huilé éclairent le ponton et projettent d'étranges lueurs sur le plafond de la caverne. Vous débarquez, mais, en vous retournant, vous constatez que le passeur et sa gondole ont disparu. Rendez-vous au [152](#).

369

Vous pouvez vous approcher de l'autel (rendez-vous au [71](#)), explorer l'un des monticules (rendez-vous au [42](#)) ou bien quitter la caverne par le tunnel (rendez-vous au [279](#)).

370

Vous vous retrouvez une fois encore à égalité, avec chacun 4 faces. Klef relève la tête, le regard brillant. « Vous êtes un adversaire de taille ! Je n'avais pas joué une partie aussi intéressante depuis longtemps. » Rendez-vous au [315](#).

371

Le Prince des Tourments est invulnérable, puisqu'il n'existe que dans l'imagination de ses victimes. Votre attaque provoque son hilarité. Il disparaît tout à coup mais son rire résonne encore tandis que le monstre s'incruste au tréfonds de votre âme... Désormais, chaque fois que vous vous rendez à un nouveau paragraphe, jetez 1 dé (un seul pour tous les joueurs). Si vous obtenez de 1 à 5, le Prince des Tourments torture votre esprit et vous fait perdre 1 point de FORCE, de POUVOIR, d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE. Chaque joueur est libre de choisir quelle capacité sera amoindrie, mais cette perte est définitive. Si vous faites 6, le Prince des Tourments abandonne votre âme et part en quête de nouvelles victimes. La pièce où vous vous trouvez est un cul-de-sac. Rendez-vous au [154](#).

372

Si aucun joueur n'est volontaire, celui qui ouvre la marche entre dans l'alcôve. Dès que vous avancez dans l'alcôve, vous êtes changé en statue ainsi que tous vos biens ! C'est une belle statue, mais désormais inutile... Les survivants quittent la salle et empruntent l'autre couloir. Rendez-vous au [354](#).

373

PRÊTRE : En ressortant de l'autre côté de la cas cade vous constatez que tous vos biens ont disparu, à l'exception de votre bâton et de votre armure. Vous vous engagez sur la passerelle de pierre, mais un personnage bedonnant, engoncé dans une tunique de lin blanc, s'engage à son tour à l'autre extrémité du pont et vous rejoint d'un pas rapide. « Salut ! dit-il. Je m'appelle Théodoric, et je suis adorateur de l'œil Omniscient. Mon ordre est supérieur à tous les autres, et nous sommes seuls détenteurs de la vérité. Je vais te vaincre pour le prouver. » « Tu ne feras que prouver ta force, répliquez-vous. Laisse-moi passer, le chemin de la vérité ne passe pas par ce pont ! » L'Adorateur devient écarlate. « Blasphème ! hurle-t-il. Prépare-toi à

mourir ! » Déjà, il brandit son bâton, mais vous esquivez facilement son attaque maladroite.

ADORATEUR (Dommages 1 dé + 1)
FORCE : 6 POUVOIR : 6
HABILETÉ : 6 ENDURANCE:5

Vous pouvez recourir à la Lévitacion (rendez-vous au [282](#)). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [88](#).

374

MAGICIEN : La sorcière est sous votre contrôle. Toutefois, elle lutte de toutes ses forces et vous ne pourrez pas lui poser plus d'une question. Qu'allez-vous lui demander ?

Si d'autres aventuriers sont passés	Rendez-vous au 49
Ce qu'il y a dans le temple	Rendez-vous au 536
Quelles potions sont bénéfiques	Rendez-vous au 268
Quel est le pire danger que vous rencontrerez	Rendez-vous au 466

375

Cette fois-ci, Klef découvre le 2. Si vous avez choisi

Le 1	Rendez-vous au 350
Le 2	Rendez-vous au 380
Le 3	Rendez-vous au 385
Le 4 ou plus	Rendez-vous au 286

376

Six Pyriades se ruent à l'attaque avec des hurlements inhumains. Vous demeurez un instant pétrifié, mais vous connaissez ces êtres et, rapidement, votre instinct de conservation reprend le dessus l'épée au poing, vous faites front. Les Pyriades, créatures éthérées, peuvent se déplacer sur des surfaces verticales (en gris sur le plan).

PYRIADE (Dommages 6 dés + 2)

FORCE : 7 POUVOIR : 8

HABILETÉ : 8 ENDURANCE:12



Lorsqu'ils vous touchent, votre Protection n'entre pas en ligne de compte ; leurs griffes de feu percent les plus épaisses armures. Si vous parvenez à fuir ou si vous remportez ce combat, rendez-vous au [223](#).

377

Vous lui portez un coup fatal, mais il trouve la force de se relever ! « Ma magie me maintiendra en vie, le temps que je guérisse, murmure-t-il avec une grimace de douleur. Tu m'as fait subir l'affront de l'échec mais nous nous reverrons. Je n'oublie jamais un ennemi... » Il récite une ultime incantation et s'évanouit en fumée ! Un objet a résisté au sortilège de Vaporisation : un maillet de bronze (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Aucune autre équipe n'est en vue, plus rien ne peut vous empêcher de remporter l'Épreuve ! Rendez-vous au [68](#).

378

« Alors, vous resterez prisonniers ici jusqu'à la fin des temps ! » gronde le Fantôme. Seul un prêtre peut espérer le combattre avec un exorcisme. Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [182](#). Sinon, vous pouvez accepter la requête du Fantôme (rendez-vous au [116](#)), ou bien persister dans votre refus (rendez-vous au [451](#)).

379

Cet étroit tunnel, très ancien, a été creusé à même les fondations de l'édifice voilà plusieurs siècles. Le passage s'élargit en atteignant un escalier en spirale grossièrement taillé à même la roche. A un palier, un couloir jonché de gravats descend en pente douce, mais s'interrompt devant une grille scellée dans le sol à travers laquelle vous apercevez en contrebas un corridor de marbre gris menant à une porte de bronze. Soudain, un bruit de clef résonne dans le couloir et la porte s'ouvre lentement. Quatre barbares font leur apparition. Ils s'arrêtent juste sous la grille et déroulent un parchemin. « Que dit-il, Dérek ? », murmure l'un d'eux. Celui qui tient le parchemin se gratte la tête en tournant le document dans tous les sens. « Euh... Je ne sais pas lire... » Un gros barbare roux pousse un cri de rage et lui arrache le papier des mains. « Donne-moi ça, maudite bête ! Tu n'es bon qu'à cogner ! » Au bout d'une longue minute, il relève la tête : « Il est marqué que l'un des passages de devant est un cul-de-sac. Nous n'allons tout de même pas faire confiance à un bout de papier ! Allons-y, nous verrons bien. » Les barbares sont sur le point de partir. Si vous désirez soulever la grille et leur tomber dessus, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez continuer à les observer, rendez-vous au [141](#).

380

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 1 pile. Il ne vous reste que 4 Pièces, toutes des faces. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [415](#).

381

A l'instant où vous vous emparez de la bannière, deux des intendants ont une moue de dépit et se retirent sous la tente. Le troisième s'avance en se frottant les mains d'un air satisfait. « Vous venez de faire un excellent choix ! exulte-t-il. Mon maître, le Mage Vyl, est un homme généreux qui sait récompenser ceux qui le servent. Rendez-vous à la Tour Bleue, près de la Rivière des Délices, il vous y rejoindra. Prenez la bannière et attendez près du bassin aux gargouilles. » Suivant ses indications, vous vous frayez un passage parmi la foule qui se presse dans les rues. Le crépuscule tombe, et des porteurs de lanternes ouvrent la route aux marchands et aux voyageurs en quête d'auberge. Vous quittez une avenue pour vous engager dans une ruelle obscure. Les échos de la fête s'estompent. Vous franchissez un petit pont qui enjambe la rivière et arrivez en vue de la Tour Bleue, inquiétante masse sombre à peine éclairée par la lune. Le bassin de pierre, aux flancs décorés de figures grotesques, jouxte l'entrée de la Tour. Si l'expédition compte un prêtre, celui-ci peut se rendre au [346](#). Sinon, vous pouvez examiner le bassin (rendez-vous au [204](#)) ou bien attendre comme convenu (rendez-vous au [399](#)).

382

Vous vous avancez vers l'homme en bleu, mais, à l'instant où vous lui adressez la parole, il s'enfuit en brandissant une dague qu'il dissimulait sous sa cape. « Arrêtez cet homme ! » s'exclame une silhouette imposante drapée dans une cape à damier. Aussitôt, des gardes surgissent dans la salle et entourent le fuyard. L'homme à la cape s'avance vers vous. « Vous avez découvert un assassin, dit-il. Je saurai bien lui faire avouer le nom de son patron. » Avant même qu'il n'ôte son masque, vous reconnaissez la voix de Balthazar. « Mais vous l'avez surpris par hasard en pensant m'avoir identifié. Pour m'avoir évité le risque d'une agression, je vous donne cette croix d'Osiris. » Il détache l'amulette de son cou et vous la remet, la croix d'Osiris assure une résurrection immédiate et restaure le total d'ENDURANCE à son niveau de départ. Elle ne sert qu'une fois avant de tomber en poussière. Si vous jouez en groupe, tirez au sort le bénéficiaire. « Vous avez raté l'Épreuve, je ne peux donc vous accepter pour champion. Peut-être aurez-vous plus de chance ailleurs... » Rendez-vous au [119](#).

383

« J'annonce 4 », dit Kalugen d'une voix douce. Jetez 2 dés. Si vous faites 2 ou 3, Kalugen vous cède 4 Pièces d'Or. Si vous obtenez 5 ou plus, vous remettez à Kalugen 4 Pièces d'Or. Si vous faites 4, vous perdez chacun 4 Pièces d'Or. Si aucun n'est plus en mesure de miser, rendez-vous au [244](#). Si vous n'avez plus de Pièces d'Or, Kalugen a remporté la partie (rendez-vous au [459](#)). Si chacun des joueurs peut encore miser, rendez-vous au [499](#).

384

CHEVALIER : Fuir un duel que l'on a (soi-même) provoqué est contraire à l'éthique de la chevalerie. Cette lâcheté vous fera perdre 100 points d'Expérience. Vous rebroussez chemin et retournez devant l'arche. Rendez-vous au [246](#).

385

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et 1 pile. Il vous reste 2 faces et 2 piles. Vous êtes dans l'obligation de choisir le 1 et Klef vous contre en jouant le 2. Après *rectification*, Klef dispose maintenant de 2 faces et 2 piles, tandis que vous avez 2 faces et 1 pile. Vous devez tous deux jouer le 1. Cette égalité lui permet de *rectifier* avec 3 faces et 1 pile, alors qu'il ne vous reste plus que 3 faces. Choisissez votre nombre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [390](#).

386

En grimant sur l'estrade, le vertige vous saisit tandis que le monde extérieur disparaît. Un instant, vous flottez dans un univers irréel baigné par une musique étrange. Puis vos pieds touchent à nouveau le sol. Vous avez été téléporté dans un long couloir. Vous ignorez en quel point du Labyrinthe vous vous trouvez, mais le temps n'est pas aux conjectures : quatre Elfes Noirs vous cernent, prêts à combattre !

E	4	1	E		
E	3	2	E		

ELFE NOIR (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 7 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Chaque Elfe Noir a en tête un sortilège de Hurlement qui réduit temporairement son total de POUVOIR à 6. A chaque Assaut, l'un d'eux tente de jeter son sortilège tandis que les autres combattent à l'épée. Lorsqu'il a réussi, il poursuit le combat à l'épée et un autre prend la relève. Si vous désirez fuir dans le corridor (cela suppose que vous ayez éliminé au moins un Elfe), rendez-vous au [503](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [518](#).

387

MAGICIEN : *La Détection vous apprend qu'un puissant sortilège est lié à l'épée. Il prend naissance dans le pommeau et semble relié d'une certaine manière aux parois. Si vous désirez prendre l'épée, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez la laisser et poursuivre votre progression, rendez-vous au [503](#).*

388

Vous vous engouffrez dans le couloir sous les hurlements des créatures qui tentent de vous happer au passage. Six d'entre elles sont assez proches pour prétendre vous toucher. Jetez les dés à six reprises pour chaque joueur. Les créatures ont 7 points de FORCE, mais calculez les Dommages avec 3 dés au lieu de 2, puisque vous passez en courant. Chaque blessure inflige des Dommages de 3 dés d'ENDURANCE. Chaque joueur jette 1 dé à la fois, à son tour. Si vous décidez de rebrousser chemin, n'oubliez pas que les créatures que vous avez dépassées peuvent vous toucher une fois encore. Si vous rebroussez chemin pour emprunter le tunnel derrière la grille, rendez-vous au [279](#). Si vous atteignez la porte située au bout du couloir, rendez-vous au [31](#).

389

Votre progression dans le couloir vous mène bientôt devant une porte, sur votre gauche. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [249](#).

390

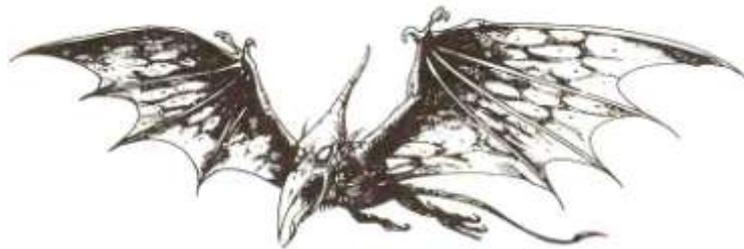
Cette fois-ci, Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [400](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [395](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

391

Vous jetez le prisme en direction des créatures, dans l'espoir qu'il explosera, mais il disparaît dans le magma en fusion et les monstres fondent sur vous ! Rendez-vous au [112](#).

392

Vous descendez dans la crypte que plusieurs rangées de bougies à la flamme vacillante éclairent. Sur le mur du fond, une gigantesque lentille de verre noir reflète votre image. En vous approchant vous voyez de part et d'autre deux excavations dans la paroi, de forme octogonale. Si vous possédez un prisme de verre octogonal, rendez-vous au [174](#). Si vous en possédez deux, rendez-vous au [269](#). Si vous n'en possédez pas ou que vous ne voulez pas en faire usage vous pouvez prendre la sortie de gauche (rendez-vous au [357](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [56](#)).



393

PRÊTRE : *Cette créature est le résultat d'une monstrueuse expérience faite, probablement, avec un humain, ainsi puni par les mages pour un crime particulièrement grave. La loi de Krarth est loin d'être juste, mais elle est expéditive.* Vous lui faites signe d'approcher. Rendez-vous au [79](#).

394

Vous pouvez emporter les bras (ils comptent comme 2 objets) et le gantelet de fer. Si vous possédez le cœur fossile, vous devez forcément emporter les bras, sans abandonner aucun autre élément du squelette, mais vous n'êtes pas obligé de prendre le gantelet. Perturbés par les symboles qui ornent les murs, vous quittez la pièce au plus vite et reprenez l'ascension. Rendez-vous au [322](#).

395

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et vous de 3. « L'écart est faible, déclare-t-il en souriant, mais il sera déterminant en fin de partie. » Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [405](#).

396

Des plaintes s'élèvent des murs. « Fuyez tant qu'il est encore temps, ou vous connaîtrez le même destin que nous... » Peine perdue ! Vous gravissez déjà les marches qui conduisent au sommet de la colline. Rendez-vous au [322](#).

397

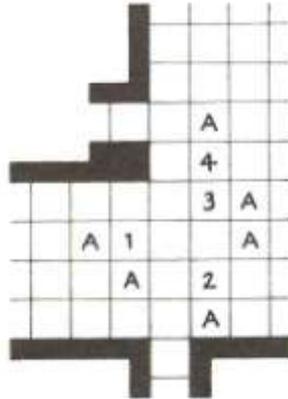
« Je suis le Mage Balthazar, déclare l'homme en rouge en lissant sa fine moustache. Je serai ravi de vous engager pour l'Épreuve de demain, mais je dois avant tout être sûr que vous serez à la hauteur de ce qui vous attend. Il ne suffit pas d'être fort et courageux, il faut aussi faire preuve de ruse. De nombreux prétendants ont déjà échoué. Retrouvez-moi ce soir en mon palais pour subir une Épreuve préliminaire. » Rendez-vous au [64](#).

398

MAGICIEN : Deux sortilèges pourraient vous être utiles dans cette situation. Si vous choisissez le sortilège d'Oracle, rendez-vous au [442](#). Si vous préférez le Faltyn, rendez-vous au [242](#).

399

Soudain, vous percevez des mouvements furtifs dans les ténèbres environnantes. Six assassins, tout de noir vêtus, bondissent dans les airs et vous cernent ! D'un geste vif, ils brandissent un shuriken acéré comme un rasoir et le jettent dans votre direction. (Jet de Dommages 1 dé - 1). Les assassins restants visent en priorité les aventuriers qui possèdent le plus faible total d'HABILETÉ.



ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 5

Tant que l'assassin n'est pas en contact, il lance un shuriken à chaque Assaut. Il choisit sa cible selon l'ordre de préférence suivant : magicien, prêtre, voleur, chevalier. Autrement, il combat à l'épée. Si vous décidez de fuir en direction du pont, rendez-vous au [443](#). Si vous préférez fuir à l'intérieur de la tour, rendez-vous au [535](#). Si vous parvenez à vaincre les assassins, rendez-vous au [226](#).

400

Klef s'adosse à son fauteuil et désigne le jeu « Vous avez perdu, dit-il. Il est inutile de poursuivre... » Rendez-vous au [55](#).

401

Accoudé près de la fenêtre, vous remarquez un homme portant une longue perruque verte ; un convive bedonnant au pantalon de soie écarlate le rejoint ; un personnage mince portant un masque violet déambule dans la salle ; soudain, un bref éclat de rire vous pousse à vous retourner : un homme à la mine joviale, drapé dans une cape de velours brun, plaisante avec plusieurs jeunes filles. Qui allez-vous aborder ?

L'homme à la perruque	Rendez-vous au 417
Le convive au pantalon de soie	Rendez-vous au 527
Le personnage au masque	Rendez-vous au 123
L'homme à la cape de velours	Rendez-vous au 331

402

Avant l'aube, Kalugen en personne vient vous réveiller. « Partons maintenant, dit-il, nous éviterons la foule. » La garde d'élite vous conduit dans la cour du château, blanche de givre. Une poignée de courtisans, le regard embué de sommeil, est venue assister au départ de son seigneur. Kalugen grimpe dans son palanquin et la procession s'avance dans les rues grises de la cité. Une foule disparate, rassemblée sur le chemin, salue sans grand enthousiasme le passage de son maître. Près des portes de la ville se tient un colosse armé de deux sabres étincelants croisés dans le dos. L'homme est en grande discussion avec un mage dissimulé derrière les rideaux de son palanquin. « C'est Icon Ungody, vous murmure un des gardes, un seigneur de la guerre que le Mage Uru a fait venir à grands frais de la lointaine Terre de Yamato. » A l'instant où vous le dépassez, le guerrier pose sur vous un regard glacial. Vous cheminez maintenant en rase campagne.

Quelques rares paysans, qui s'échinaient à retourner la terre, se redressent pour vous regarder passer. Enfin, après une heure de route, vous arrivez en vue d'une bâtisse de pierre noire. Derrière l'arche de l'entrée, un escalier disparaît dans les ténèbres. « Vous portez mon Emblème, déclare Kalugen (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Soyez-en fier. Affrontez tous les dangers, soyez brave et résolu. Allez ! » Le mage vous regarde disparaître dans les entrailles de la terre. Quelque part au coeur de ce Labyrinthe meurtrier, une salle abrite l'Emblème de la Victoire... Rendez-vous au [135](#).

403

Vous repoussez, non sans peine, la dalle qui recouvre le sarcophage. Le corps est depuis longtemps retourné à l'état de poussière, mais vous remarquez une perle grise (vous pouvez la prendre). Allez-vous ouvrir le premier tombeau (rendez-vous au [351](#)), le deuxième (rendez-vous au [186](#)) ou le quatrième (rendez-vous au [137](#)) ? Si vous préférez poursuivre votre route en direction de la plage, rendez-vous au [293](#).

404

Le couloir aboutit à un portail de bronze barricadé de l'intérieur. Vous repérez une alcôve à quelque distance du portail. Un autel de marbre rouge y est dressé et une épouvantable odeur de putréfaction s'en dégage. Vous approchant, vous distinguez un cadavre allongé sur l'autel : la cage thoracique est ouverte et ses viscères ont été déposés dans la gueule béante d'une idole de bronze, au fond de l'alcôve ! Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [139](#). Sinon, rendez-vous au [476](#).

405

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [410](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [400](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

406

Poussant la porte, vous regardez par l'embrasure. Un crâne noirci par le feu repose sur une étagère. Des empreintes récentes sont imprimées dans la poussière qui recouvre le sol. Si vous désirez entrer pour prendre le crâne, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [249](#).

407

Sans attendre, vous descendez jusqu'à la plateforme. Sept Dirges poussent des hurlements et plongent pour vous intercepter. Heureusement, vous atteignez la plate-forme à l'instant même où ils attaquent.



DIRGES (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 6 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [142](#).

408

Ses yeux de serpent se plissent et se parent d'une teinte dorée. Les ombres dansent autour d'elle, tandis qu'elle murmure : « Prends la dague et offre ton sang ! » Chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec 2 dés pour résister à ce sortilège. Si l'un de vous succombe, rendez-vous au [496](#). Si vous résistez tous vous pouvez la combattre, mais en évitant son regard, ce qui réduit votre total de FORCE de 1 point pour la durée du combat. Rendez-vous au [129](#).



408 *Ses yeux de serpent se plissent et se parent
d'une teinte dorée.*

409

Ce qui suit ne concerne que le joueur qui boit la potion.

« L'Élixir du Chaos est une potion extraordinaire, n'est-ce pas, mes sueurs ? », s'exclame une sorcière. Son goût est assez agréable, si l'on fait abstraction des yeux qui flottent à la surface. Les effets, par contre, en sont imprévisibles. Jetez 1 dé pour les découvrir :

1 Rien ne se passe.

2 Vous gagnez 1 point de FORCE.

3 Le prochain coup qui vous touchera sera sans effet.

4 Désormais, toutes les pertes d'ENDURANCE que vous subirez seront majorées de 1 point.

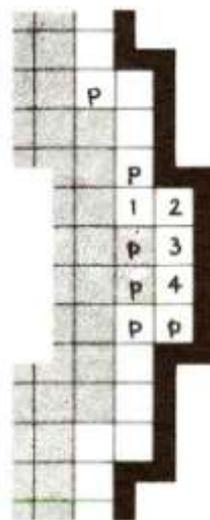
5 Vous perdez 1 point d'HABILETÉ.

6 Au prochain combat, ajoutez 1 point à votre Jet de Dommages.

Vous pouvez boire plusieurs gorgées de cet élixir, et vos compagnons aussi. Jetez 1 dé à chaque fois. Si vous obtenez un effet déjà connu, relancez le dé. Vous pouvez goûter une autre potion (rendez-vous au [103](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [481](#)).

410

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et 2 piles. Mais cela n'a plus guère d'importance, il vous reste une seule Pièce ; vous avez perdu. Rendez-vous au [55](#).



411

Vous jetez le joyau de glace dans le bassin en fusion. Les six Pyriades poussent des hurlements de frayeur en le voyant s'enfoncer dans la lave car un cercle de givre se forme autour du point d'impact. Les Pyriades se mettent à grelotter, et les flammes qui les animent diminuent d'intensité. Cette attaque a drainé une partie de leurs forces, mais ils conservent assez de vigueur pour se venger! Ces six créatures éthérées peuvent se déplacer sur des surfaces verticales (en gris sur le plan). Lors qu'elles vous touchent, votre Protection n'entre pas en ligne de compte, car leurs griffes de feu percent les plus épaisses armures.

PYRIADE (Dommages 1 dé)

FORCE : 5 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à fuir, rendez-vous au [223](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [284](#).

412

Presque malgré vous, vous commencez à reconstituer le squelette à l'intérieur de la forme. Vous êtes tombé sous la domination de Zyn ! Bientôt, tous les éléments sont rassemblés. Vous placez alors le coeur dans la cage thoracique. Une bise glaciale se lève alors et tourbillonne autour de la colline. L'âme de Skrymir revient du Royaume des Morts : une gelée rosâtre recouvre les os et des étincelles de vie illuminent les orbites. S'il y a un objet que vous désirez ajouter au squelette, rendez-vous au [302](#). Sinon, reculez de quelques pas et attendez que la résurrection s'opère. Rendez-vous au [117](#).

413

PRÊTRE : Vous vous approchez de la nourriture, la tâtant avec précaution du bout des doigts, la humant, sans distinguer aucune trace de poison. Aussitôt, vous vous attablez avec un appétit non dissimulé. Rendez-vous au [273](#).

414

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît. « *Larisha dissimule deux objets dans sa fontaine, lui dites-vous. Rapporte-les.* » Le Faltyn marque un temps d'hésitation. « *Larisha est un Démon puissant. Je veux bien essayer, mais, en échange, tu dois me remettre celui que tu possèdes déjà.* » Si vous acceptez le marché (vos compagnons n'ont pas leur mot à dire), rendez-vous au [327](#). Si vous refusez cette offre, le Faltyn disparaît. (Rendez-vous au [203](#).)

415

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi

Le 1	Rendez-vous au 420
Le 2	Rendez-vous au 425
Le 3	Rendez-vous au 430
Le 4, le 5 ou le 6	Rendez-vous au 286

416

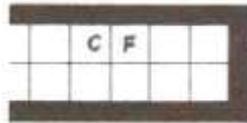
PRÊTRE : L'élimination d'un Vampire fait l'objet d'un rituel précis. Vous brandissez, votre bâton et le plongez avec force dans sa poitrine, perçant le coeur (le corps ne pourra plus se régénérer) ; ensuite vous arrachez les yeux afin que l'esprit du défunt ne puisse plus retrouver son chemin depuis le Royaume des Morts. Enfin, vous recueillez quelques poignées de cendres dans le brasero et en saupoudrez le cadavre, symbolisant ainsi la victoire de la mort sur les Morts Vivants. Le mage est désormais hors d'état de nuire. Vous lui accordez une ultime bénédiction avant de reprendre l'ascension. Rendez-vous au [3](#).

417

A l'instant où vous l'abordez, l'homme à la perruque verte esquisse un sourire et s'évanouit dans les airs, bientôt imité par les autres invités, à l'exception de l'homme à la cape à damier. Vous reconnaissez aussitôt l'imposante stature de Balthazar. « Vous avez raté l'Épreuve, dit-il en ôtant son masque. Vous avez été abusé par des illusions, c'est regrettable. Adieu ! » Rendez-vous au [119](#).

418

CHEVALIER : Vous allez affronter un vétéran du Bataillon des Tourments dans un duel à mort.



FANTASSIN (Protection 1, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:36

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [418](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [384](#).

419

Un poème est gravé dans le bois vermoulu de la balise, mais seules trois lignes sont encore déchiffrables :

Là où tu es, autrefois j'étais.
Là où je suis, il faudra te rendre.
Tire-moi d'où je gis...

Une chaîne d'acier accrochée à la balise disparaît dans les eaux noires du lac. Le gondolier, nerveux, serre sa rame jusqu'à faire blanchir ses articulations. Si vous désirez poursuivre la traversée, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez remonter la chaîne, rendez-vous au [502](#). Si votre groupe comprend un magicien, il peut faire appel à l'oracle (rendez-vous au [122](#)). Si le prêtre désire user de Clairvoyance, rendez-vous au [108](#).

420

Soudain, il vous fixe et hausse les épaules. « Inutile d'aller plus loin, dit-il, j'ai gagné. » Rendez-vous au [55](#).

421

Vous déplacez les braseros de l'autel et, en quelques minutes, vous faites fondre la glace. Le corps est dans un tel état de conservation que le guerrier semble simplement endormi. Vous pouvez prendre sa cuirasse (Protection : 1). Si vous possédez le scarabée d'émeraude, vous pouvez le lui placer autour du cou (rendez-vous au [124](#)). Sinon, rendez-vous au [369](#).

422

Chaque pièce est sculptée avec une précision remarquable. Vous vous avancez pour les admirer quand une nuée de flèches vole vers vous en sifflant. Deux d'entre elles atteignent leur but. Chaque flèche inflige 1 dé de Dommages. Les archers sont embusqués sur le balcon. Allez-vous fuir en direction des portes du fond (rendez-vous au [126](#)), gravir les marches qui mènent au balcon (rendez-vous au [82](#)) ou bien rebrousser chemin (rendez-vous au [48](#)) ?

423

VOLEUR : L'homme dresse l'oreille et brandit son épée ! Vous demeurez immobile, retenant votre souffle. Son regard scrute la pénombre et se pose un instant sur vous, sans vous voir. Si vous désirez l'attaquer, rendez-vous au [192](#). Si vous jugez plus prudent de rebrousser chemin et d'emprunter l'autre voie, rendez-vous au [246](#).

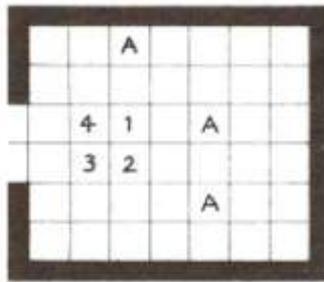
424

Vous arrivez devant une porte et l'enfoncez d'un coup d'épaule. Trois assassins, vêtus de noir et armés de dagues, sont penchés sur le cadavre d'un guerrier.

ASSASSIN (Dommages 1 dé)

FORCE : 7 POUVOIR : 6

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:6



Tant que l'assassin n'est pas en contact, il lance un shuriken à chaque Assaut (Dommages 1 dé - 1). L'assassin choisit sa cible selon l'ordre de préférence suivant : magicien, prêtre, voleur, chevalier. Si vous choisissez de fuir par le couloir pavé de pierres noires, rendez-vous au [354](#). Si vous parvenez à vaincre les assassins, rendez-vous au [127](#).

425

Après *rectification* Klef dispose de 2 faces et de 3 piles. Il ne vous reste que 3 faces. Klef observe le jeu un court instant avant de déclarer : « Inutile de poursuivre. Votre défaite est inévitable. » Rendez-vous au [55](#).

426

PRÊTRE : Allez-vous emprunter le premier pont (rendez-vous au [157](#)) ou bien traverser la cascade pour vous engager sur le second (rendez-vous au [373](#)) ?

427

Vous descendez lentement l'escalier de marbre. Soudain, à mi-parcours, les marches s'escamotent et forment une rampe ! Emporté par votre poids, vous glissez et atterrissez au pied des formes ovoïdes ! La chute a été sans gravité et, en vous relevant, vous comprenez que ces formes étincelantes sont des Passages Astraux. En les traversant, vous serez téléportés. Mais où ? Vous vous retournez vers le temple, maintenant hors d'atteinte. Si vous choisissez d'emprunter le passage bleu métallique, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez emprunter le passage qui émet des pulsations vertes, rendez-vous au [307](#).

428

Vous venez enfin à bout de la barrière psychique qui vous interdisait l'accès du Passage Astral : vous êtes aussitôt happé dans un tourbillon sidéral qui vous dépose quelques secondes plus tard au sommet d'un piton surplombant un lac de lave en fusion, à l'autre extrémité de la caverne. Au loin, d'un océan de brumes tourbillonnantes émergent des centaines de pierres levées et, au-delà, un îlot. D'instinct, vous savez que l'Emblème est là. Sans plus attendre, vous dévalez les marches de l'escalier creusé à l'intérieur du piton pour déboucher dans une salle dont les portes, qui s'ouvriraient sur l'extérieur, gisent à présent sur le sol, les gonds corrodés par les vapeurs sulfureuses du volcan. Vous êtes au centre d'une mer de lave, entourée par la muraille noire du cratère. Si vous pouviez atteindre cette paroi, vous l'escaladeriez jusqu'au sommet. Mais comment ? Si vous avez un médaillon d'opale, rendez-vous au [523](#). Si vous ne possédez plus de médaillon, mais qu'un prêtre est présent, rendez-vous au [256](#). Si un magicien est présent, rendez-vous au [431](#). En l'absence de médaillon, de magicien et de prêtre, rendez-vous au [101](#).

429

Vous n'avez pas d'autre choix que d'affronter ces six hideuses créatures de feu. Les Pyriades, créatures éthérées, peuvent se déplacer sur des surfaces verticales (en gris sur le plan).



PYRIADE (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 7 POUVOIR : 8

HABILETÉ : 8 ENDURANCE:12

Lorsqu'ils vous touchent, votre Protection n'entre pas en ligne de compte : leurs griffes de feu percent les plus épaisses armures. Si vous parvenez à fuir, rendez-vous au [223](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [284](#).

430

Après *rectification* Klef dispose de 5 faces et vous de 4 faces. Il possède un léger avantage. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [435](#).

431

MAGICIEN : En dernier recours, vous invoquez le Faltyn. La petite créature apparaît bientôt devant vous. « *Je peux t'aider encore, dit-il, mais, cette fois-ci, j'exige que tu me remettes tous les objets en ta possession. Je suis bon prince, je te laisse ton arme.* » Tous les joueurs doivent se débarrasser de leurs objets. En maugréant, vous lui remettez tous vos biens (rayez-les de votre Feuille d'Aventure). « *Prends les portes qui se trouvent derrière toi, dit-il. Elles résisteront assez longtemps pour que tu puisses traverser la lave...* » Sur ces mots, il disparaît. Rendez-vous au [132](#).

432

Vous venez de vaincre Skrymir le Géant, ennemi juré de Krarth, qui fit trembler les plus puissants archimages. Cette victoire vous vaut 200 points d'Expérience, à partager entre les survivants. Vous pénétrez dans la lumière et vous vous emparez de l'Emblème. Une lueur aveuglante vous enveloppe, et vous vous sentez soulevés de terre ! En ouvrant les yeux, vous vous retrouvez au centre de la salle d'honneur de la cité, au milieu de l'assemblée des mages. Vous vous avancez sous les vivats, vers l'estrade sur laquelle le Mage Tor, président de l'Épreuve pour cette année, vous félicite. « Au nom de tous, je vous remercie, dit-il, car vous avez non seulement remporté l'Épreuve, mais vous nous avez débarrassés de notre pire ennemi. Veuillez accepter ces présents en gage de gratitude. » Il frappe dans ses mains et des serviteurs accourent, les bras chargés de cadeaux. Le chevalier reçoit une épée enchantée qui accroît sa FORCE de 1 point. Le prêtre reçoit un anneau-bouclier qui accroît de 1 point sa Protection. Le voleur reçoit un arc magique qui accroît son HABILITÉ de 1 point ; les flèches que décoche cet

arc infligent 1 dé + 1 de Dommages. Le magicien reçoit un anneau magique qui accroît son POUVOIR de 1 point. Rendez-vous au [540](#).

433

Le crâne parle à nouveau. Les bracelets de fer tombent en poussière ! Si vous avez le coeur fossile, vous devez prendre les jambes et le bassin, sans abandonner aucun élément du squelette. Si vous ne possédez pas ce coeur, vous êtes libre de votre choix. Les jambes et le bassin comptent comme 2 objets. Rendez-vous au [538](#).

434

CHEVALIER : Vous brandissez votre épée et entamez une série de moulinets. Hélas, vous heurtez la hampe d'un fanion et manquez perdre l'équilibre ! « Les Mages n'ont pas pour habitude d'employer des ivrognes », murmure l'intendant avec une moue dédaigneuse. Vexé, vous rengainez votre lame. Vous allez devoir choisir au hasard entre l'Emblème vert olive (rendez-vous au [5A22](#)), l'Emblème écarlate (rendez-vous au [28](#)) ou l'Emblème noir et pourpre (rendez-vous au [381](#)).

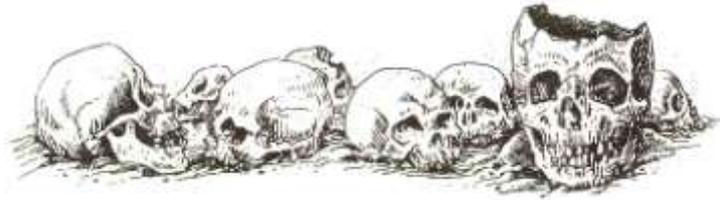
435

Klef découvre le 4. Si vous avez choisi :

- | | |
|--------------|------------------------------------|
| Le 1 | Rendez-vous au 440 |
| Le 2 | Rendez-vous au 420 |
| Le 3 | Rendez-vous au 425 |
| Le 4 ou plus | Rendez-vous au 286 |

436

MAGICIEN : Le Faltyn émet un ricanement et s'envole dans les airs. Quelques instants plus tard, il revient vers vous. « *L'homme à la cape de velours brun est un mage, dit-il. J'ai beaucoup apprécié l'orchestre de Balthazar, aussi te fais-je grâce de ma récompense. A bientôt !* » La créature disparaît. Si vous désirez approcher le personnage qu'elle vous a désigné et lui dire qu'il est Balthazar, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez ne pas tenir compte de cette information et identifier le mage d'une autre manière, rendez-vous au [458](#).



437

Kalugen doit maintenant annoncer un chiffre. Il observe les mises et réfléchit. S'il ne vous reste plus que 1 ou 2 Pièces d'Or, rendez-vous au [206](#). S'il vous en reste au moins 3, rendez-vous au [383](#).

438

Vous pouvez vous emparer de son épée, ainsi que du sceptre (s'il contient encore des charges), avant de rebrousser chemin vers la porte ornementale. Rendez-vous au [246](#).

439

Une idée vous traverse l'esprit : le squelette qui maintenait l'Eidolon peut peut-être vous permettre de le détruire. Vous devez pour cela remonter la cage. Cet effort nécessite 4 Assauts si vous êtes seul et 2 Assauts si deux joueurs unissent leurs forces. Pendant ce temps, ces deux joueurs ne peuvent combattre. L'Eidolon réserve ses attaques aux joueurs qui remontent la cage. Retournez au [502](#) et poursuivez le combat jusqu'à ce que vous ayez remonté la cage. Rendez-vous ensuite au [107](#).

440

Il ne vous reste plus que 1 Pièce. Vous avez perdu. Rendez-vous au [55](#).

441

Vous enlevez le fragment de kalium de la cassette et vous le placez dans un ventricule du coeur fossile. Quelques instants plus tard, il se met à battre et un réseau de veines et d'artères couvre peu à peu le squelette. Puis les muscles se reforment et, enfin, la peau. Le Géant se lève et pousse un hurlement de joie qui fait vibrer les parois de la caverne. « Je vis ! exulte-t-il. Je vais enfin assouvir ma vengeance. Tremblez, mages ! Barricadez les portes de la citadelle et fourbissez vos armes : Skrymir est de retour ! » Soudain, il prend conscience de votre présence. « Quoi ? Des mortels m'ont ramené à la vie ? Cette résurrection est indigne de moi ! Vous serez les

premiers à périr ! » Il s'avance, menaçant. Vous faites front, bien que l'issue du combat ne fasse aucun doute. Que faire contre un colosse qui a fait plier les archimages ?... Mais, brusquement, il porte la main à sa poitrine, les traits déformés par une grimace de douleur. « Mon cœur ! », râle-t-il avant de s'effondrer. Le kalium, au contact du sang, vient d'exploser dans sa poitrine. Déjà, les flammes s'échappent du monstre, qui, en quelques secondes, n'est plus qu'un monticule de cendres fumantes ! Rendez-vous au [432](#).

442

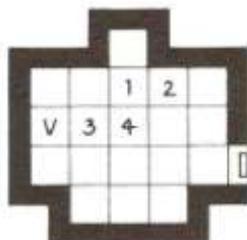
MAGICIEN : Grâce au sortilège d'Oracle, votre esprit peut s'aventurer dans le futur, ou plutôt il vous permet d'appréhender les futurs possibles. *Vous vous concentrez sur les prochaines heures de votre vie et vous entrevoyez un homme mince au visage exsangue, entièrement vêtu de noir et de pourpre. Il est penché sur vous et un filet de sang s'écoule de ses lèvres. Une vision chasse l'autre et vous êtes maintenant dans un bal masqué, à la recherche de quelqu'un. Vous vous approchez d'un personnage portant une cape à damier. L'homme ôte son masque et vous tapote amicalement l'épaule. Puis l'image devient floue: les effets du sortilège s'estompent.* Épuisé par cet effort, il vous est impossible de jeter un nouveau sortilège. Retournez au [1](#) et faites un autre choix.

443

Vous rebroussez chemin jusqu'à la Grand-Place. La foule s'est dispersée. Vous vous hâtez vers la tente, mais l'intendant du Mage Vyl, à qui vous auriez aimé demander des explications, a disparu, ainsi que l'Emblème écarlate. Seul reste l'étendard vert olive. L'intendant, allongé sur un banc, ronfle avec force. Vous le réveillez sans ménagement. « Enfin ! grogne-t-il, en vous voyant prendre l'Emblème. Je vais pouvoir rentrer chez moi. » Rendez-vous au [52](#).

444

Une voix caverneuse s'élève derrière vous : « Enfin, je rencontre mon prétendant à l'Épreuve ! » La haute silhouette du Mage Vyl se découpe dans l'embrasure de la porte. D'un geste ample, il rejette en arrière sa longue cape noire doublée de satin pourpre, révélant une cotte de mailles d'argent. Ses doigts décharnés aux ongles démesurés se tendent vers votre gorge. Ses lèvres exsangues se retroussent en un rictus démoniaque, découvrant des crocs acérés.



MAGE VYL (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 7 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 9 ENDURANCE:35

Le contact du Vampire a un pouvoir paralysant. Quiconque (à l'exception du prêtre, protégé par sa discipline mentale) subit une blessure doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés pour ne pas être paralysé pour la durée du combat. Vous ne pouvez fuir. Si vous parvenez à l'éliminer, rendez-vous au [81](#).

445

Klef découvre le 2. Si vous avez choisi :

Le 1 Rendez-vous au [480](#)

Le 2 Rendez-vous au [485](#)

Le 3 Rendez-vous au [490](#)

Le 4 ou plus Rendez-vous au [286](#)

446

Votre regard balaie l'assistance, à la recherche de convives de haute taille. Vous remarquez un petit homme drapé dans une cape de plumes ; à son côté, un personnage bedonnant, vêtu de fourrure grise, porte à ses lèvres un verre de cristal ; près d'une fenêtre, un invité affublé d'une perruque verte, qui, à cette distance, paraît assez grand (mais peut-être est-ce dû à son extrême minceur?); un homme imposant, revêtu d'une peau d'ours, déambule dans la salle en agitant une clochette. Qui allez-vous aborder ?

L'homme à la cape de plumes	Rendez-vous au 527
L'homme à la perruque	Rendez-vous au 417
Le personnage vêtu de fourrure	Rendez-vous au 123
L'homme à la peau d'ours	Rendez-vous au 277

447

La main retombe, inerte. Vous la repoussez avec dégoût et ôtez les dernières pierres qui recouvrent la tombe. Vous y découvrez un maigre butin : une seule Pièce d'Or, mais assez large et ornée d'une spirale à l'avant et de cinq stries au revers. Vous pouvez vous approcher de l'autel (rendez-vous au [71](#)), examiner le bloc de glace (rendez-vous au [334](#)) ou bien sortir par le tunnel (rendez-vous au [279](#)).

448

PRÊTRE : Votre esprit capte les pensées grossières des barbares qui s'éloignent dans le couloir. Soudain, vous recevez un bref afflux d'énergie mentale. Ils viennent d'atteindre une bifurcation et ne savent quel chemin prendre. Les pensées se scindent en deux groupes : celui de droite semble approcher d'un nouveau groupe de pensées, plus subtil cette fois-ci. Si vous désirez rester où vous êtes, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez bondir dans le couloir à la suite des barbares, rendez-vous au [477](#).

449

VOLEUR : Au dernier moment, vous esquissez un pas de côté, évitant de justesse la lame meurtrière. Mais au moment où vous alliez lui assener un coup de coude dans le dos, le magicien vous saisit le poignet et vous entraîne avec lui dans le torrent de lave ! Si vous êtes seul, votre aventure se termine ici. Si les autres joueurs ont déjà franchi les ponts, ils se rendent au [98](#). Si Imragarn n'a pas encore traversé, rendez-vous au [519](#).

450

Klef découvre le 5. Si vous avez choisi :

- Le 1 Rendez-vous au [455](#)
- Le 2 Rendez-vous au [460](#)
- Le 3 Rendez-vous au [260](#)
- Le 4 Rendez-vous au [285](#)
- Le 5 ou le 6 Rendez-vous au [286](#)

451

« Sous la croûte froide de cette caverne brûlent les feux de l'Enfer. De même, mon esprit se consume depuis un millénaire du feu de la vengeance et de la haine. Puisque vous refusez de m'aider, vous allez connaître à votre tour les tourments de l'Enfer. » Sur ces mots, le Fantôme invoque les esprits du mal qui vous entraînent en Enfer. Votre quête est terminée, mais votre éternelle agonie ne fait que commencer...

452

Vous vous avancez vers les fanions, ignorant le regard froid que vous lancent les intendants. Allez vous choisir l'étendard vert olive (rendez-vous au [52](#)), l'étendard écarlate (rendez-vous au [28](#)) ou bien l'étendard noir et pourpre (rendez-vous au [381](#)) ? Si vous préférez commencer par interroger les intendants, rendez-vous au [227](#).

453

Vous informez la jeune Elfe de votre choix. Elle sort l'objet de l'eau et vous le tend, mais prévient d'un geste vos remerciements. « Trêve de politesses ! dit-elle, maussade. Je ne suis qu'une créature sans âme qui ne fait qu'accomplir son destin. Maintenant, je dois vous renvoyer dans le Labyrinthe. » Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [147](#). Si le magicien veut intervenir, rendez-vous au [414](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

454

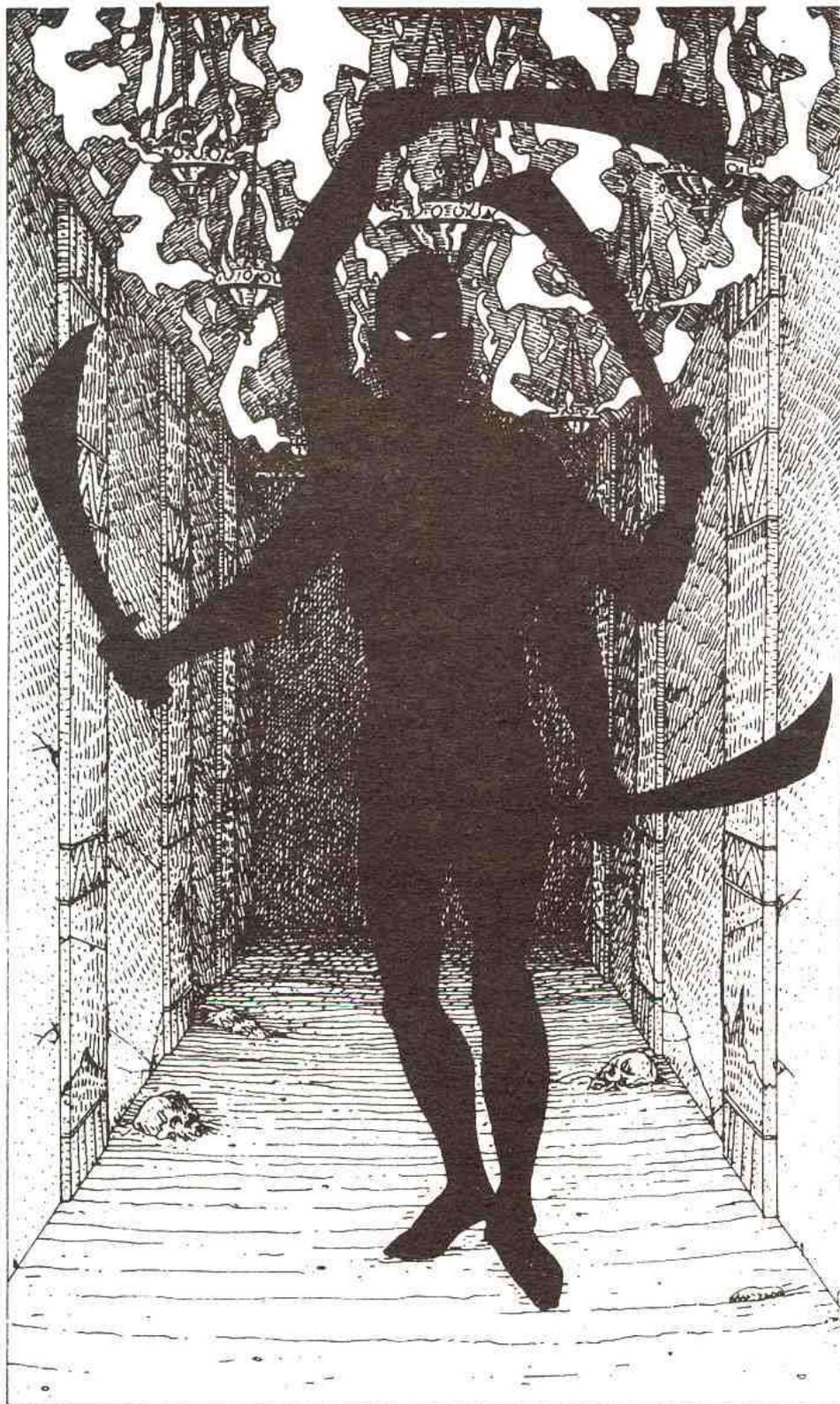
VOLEUR: « Ce n'est pas avec ça que je deviendrai riche, grommelle-t-il en empochant votre argent. Enfin, je pourrai toujours m'offrir quelques verres. Choisis l'Emblème noir et pourpre et garde ta langue. Tu risques la mort si l'on apprend que tu m'as soudoyé. » Rendez-vous au [332](#).

455

Après *rectification*, Klef dispose de 2 faces et de nombreux piles. Il ne vous reste qu'une seule Pièce vous avez perdu. Rendez-vous au [55](#).

456

Repoussant les lourdes portes de bronze, vous découvrez un long couloir éclairé par d'innombrables encensoirs suspendus au plafond, qui dégagent une fumée entêtante. Les battants se referment avec bruit et une silhouette surgit de la pénombre. La créature est dotée de quatre bras armés de lourds cimenterres d'acier noir. Le personnage, gigantesque, semble constitué de ténèbres qui absorbent toute la lumière. Seules deux lueurs bleues brillent à l'endroit des yeux. « Vous venez de violer le sanctuaire de Nébularion, mangeur d'âmes et de sortilèges. Préparez-vous à mourir... » A ces mots, les quatre cimenterres fendent l'air avec un sifflement terrifiant. Si votre expédition comprend un prêtre, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [484](#).



456 *La créature est dotée de quatre bras armés de lourds cimenterres d'acier noir.*

457

Bien que Nébularion soit un Démon mineur, cette victoire vous vaut 140 points d'Expérience à répartir entre les survivants. Les portes du fond de la salle s'ouvrent sur une gigantesque galerie. Chemin faisant, vous passez devant le squelette d'un aventurier dont la vue vous rappelle que le chemin de la victoire est semé d'embûches. La galerie débouche sur une vaste salle qu'éclairent de multiples torchères. Au centre de la pièce, les eaux scintillent d'un bassin de reflets dorés. Si vous désirez examiner ce bassin, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [188](#).

458

Comment allez-vous identifier Balthazar ?

A sa taille	Rendez-vous au 446
A ses manières	Rendez-vous au 291
A ses couleurs	Rendez-vous au 401
A ses vêtements	Rendez-vous au 94

459

« Vous avez perdu, mon cher », ironise Kalugen. Il éclate d'un rire sonore, imité par toute l'assistance. Un fracas métallique retentit dans votre dos : le bataillon de l'Hydre d'Émeraude, sa garde d'élite, vous entoure, ses épées brandies vers votre gorge. « Vous avez perdu, et vous allez payer, reprend l'infâme mage. Le capitaine Praétorius va vous désarmer. Il sera amusant de vous voir vous promener sans arme dans le Labyrinthe. » Le capitaine des gardes vous dépouille de tout votre armement (à l'exception de l'épée du Crescentium ou de l'épée invisible du Marcheur Céleste, si vous les possédez). Rendez-vous au [177](#).

460

« Inutile de poursuivre, déclare-t-il soudain, votre défaite est inévitable. » D'un geste, il ramasse toutes les Pièces. Rendez-vous au [55](#).

461

Hélas, il vous aperçoit à l'instant où vous touchez son fourreau ! Aussitôt, il dégaine son épée et vous frappe. Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Si VOUS êtes encore en vie, vous titubez de douleur tandis que le fantassin disparaît par une porte au fond du couloir. Une épée rouillée est abandonnée sur le sol. Vous pouvez la prendre, mais notez qu'elle se brise avec un résultat de 12 au jet de dés. Le fantassin s'engouffre par la porte et réapparaît bientôt avec un sceptre qu'il pointe dans votre direction. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [246](#).

462

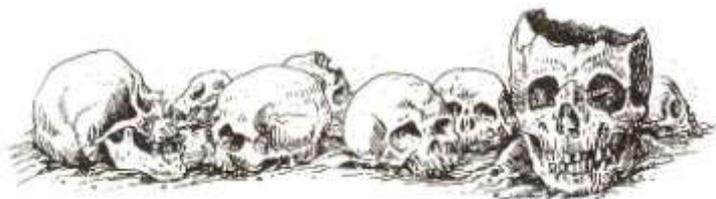
Si votre groupe comprend un prêtre, celui-ci peut tenter un Exorcisme (rendez-vous au [194](#)). Sinon, poursuivez l'affrontement (rendez-vous au [502](#)) ou bien tentez une autre tactique (rendez-vous au [439](#)).

463

PRÊTRE : Ce liquide noir est un poison mortel. La personne qui le boit succombe aussitôt, et il n'existe aucun antidote. Vous projetez la fiole contre un mur. Rendez-vous au [236](#).

464

VOLEUR : Vous décidez de traverser la cascade. En pénétrant dans les eaux glacées, vous avez l'étrange sentiment d'une présence à vos côtés. Jetez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [143](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [104](#).



465

Cette fois-ci, Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [425](#). Si vous avez aussi choisi le 2, rendez-vous au [380](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

466

MAGICIEN : « Ce sera le Géant Skrymir que le Mage Zyn vous demandera de ressusciter. » La sorcière n'a manifestement rien à ajouter et vous sentez que les effets de votre sortilège s'atténuent. Aussi, avant qu'elle ait retrouvé ses esprits, vous la poussez dans le précipice... Rendez-vous au [67](#).

467

Un dernier spasme fait chuter l'un des aventuriers dans le magma. Le deuxième glisse lui aussi ; vous le rattrapez de justesse mais son épée tombe dans le cratère. En le fouillant vous découvrez une bride dorée, une potion de soins (une dose donne 2 points d'ENDURANCE), une pierre de touche bleue et un anneau de plomb. L'homme portait aussi une armure (Protection 2). Servez-vous et rendez-vous au [223](#).

468

Les plaintes des Cauchemars perturbent votre équilibre mental. Chaque joueur doit obtenir avec deux dés un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR (les prêtres ôtent 2 points au résultat grâce à leur discipline mentale) pour ne pas sombrer définitivement dans la folie et demeurer dans la caverne. Si vous avez su contrer cette attaque psychique, rendez-vous au [272](#).

469

Les événements ont pris une tournure désastreuse ! Vous êtes maintenant au fond d'un cachot humide et sombre, avec des rats pour seule compagnie. Ce n'est pas un hasard si Kalugen est surnommé le Geôlier. Ses prisons ne désemplissent pas et la moindre incartade est sanctionnée par de lourdes peines. Tandis que vous passez en revue les possibilités de fuite, des bruits de bottes résonnent dans le couloir. La serrure cliquette et la porte s'ouvre en grinçant. Six colosses portant un tabard vert olive pénètrent dans la pièce. « C'est votre jour de chance, grommelle l'un d'eux. Le Mage Kalugen vous a choisi pour le représenter à l'Épreuve de demain. Allez, debout ! Notre maître n'aime pas attendre ! » Vous êtes conduit par un dédale de couloirs à la salle d'audience du château. Rendez-vous au [471](#).

470

Klef découvre le 6. Si vous avez choisi le 1, vous perdez la totalité de vos Pièces (rendez-vous au [80](#)). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [455](#). Si vous avez choisi le 3, rendez-vous au [130](#). Si vous avez choisi le 4, rendez-vous au [95](#). Si vous avez choisi le 5 ou le 6, rendez-vous au [286](#).

471

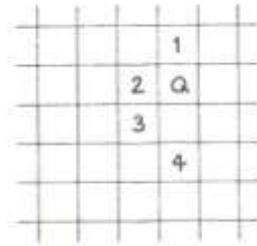
Kalugen porte une robe de soie vert olive, rehaussée de broderies d'or. Chacun de ses doigts s'orne d'une bague d'émeraude. En vous apercevant, ses lèvres minces esquissent un sourire cruel. « Je serai franc, déclare-t-il soudain. L'Épreuve de demain ne m'intéresse pas. Mes équipes ont remporté les précédentes, et je ne gagnerais rien que je ne possède déjà. Mais je suis très joueur... Tout comme vous, à ce que j'ai cru comprendre. » Il se redresse, une lueur malicieuse dans le regard. « Nous allons donc jouer ensemble... Que préférez-vous? Le Vieux Montagnard ou les Coqs de Farys ? » Si vous choisissez le Vieux Montagnard, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez les Coqs de Farys, rendez-vous au [328](#).

472

MAGICIEN: Vous vous concentrez pour invoquer le sortilège, n'oubliez pas que cela vous prive de 1 point de POUVOIR jusqu'à ce que vous l'ayez lancé. Jetez 2 dés, comme si vous étiez au combat. Si vous échouez à la première tentative, gardez le sortilège en tête et rendez-vous au [444](#). Si vous réussissez à la première tentative, rendez-vous au [289](#).

473

Tandis que vous vous préparez au combat, l'intendant, effrayé, court se dissimuler sous la tente. Vous êtes placés comme suit :



Vous pouvez fuir en n'importe quel point du plan.

DOMINUS QUEL (Protection 1, Dommages 2 dés)

FORCE : 6 POUVOIR : 8

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 35

Dominus Quel garde en permanence à l'esprit un sortilège de Souffle Mortel qui réduit son total de POUVOIR à 7. Lorsqu'il l'aura lancé, Dominus Quel va l'invoquer une seconde fois (s'il affronte trois ou quatre adversaires) ou bien invoquer un sortilège de Vampire (s'il combat un ou deux adversaires). Si vous fuyez, rendez-vous au [164](#). Si vous remportez la victoire, vous vous emparez de l'Emblème. Rendez-vous au [52](#).

474

PRÊTRE : Cet étrange gondolier est celui que les paysans de Krarth appellent Stug le Charron, un Démon mineur de leur folklore. Mais vous reconnaissez Caron, le passeur du Styx, chargé du transport des âmes, dans l'ancienne mythologie d'Emphidor. Vous vous adressez à lui en emphidorien archaïque : « *Vénéré Caron, toi qui navigues entre les Deux Mondes, je te charge par les quinze et trois Paradoxes de Kerbéros de nous mener sur l'autre rive.* » Caron ne peut refuser votre requête, formulée selon les rites anciens. D'un geste lent, il vous enjoint d'embarquer et la gondole repart sur les eaux noires. Rendez-vous au [193](#).

475

Klef découvre le 2. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [420](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [505](#). Si vous avez choisi le 3 ou plus, rendez-vous au [286](#).

476

Une dague sacrificielle qui a certainement servi à éventrer le cadavre est posée sur l'autel. Si vous désirez la prendre, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez rebrousser chemin et prendre l'autre voie, rendez-vous au [77](#).

477

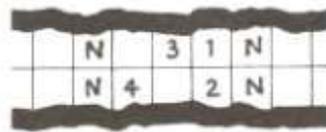
Vous descellez la grille à l'est, vous sautez en silence dans le couloir en contrebas, puis vous suivez la voie empruntée par les barbares. Arrivé à une bifurcation, allez-vous suivre le couloir de gauche, pavé de marbre noir (rendez-vous au [389](#)) ou bien celui de droite, pavé de marbre blanc (rendez-vous au [156](#)) ?

478

CHEVALIER : Allez-vous emprunter le premier pont (rendez-vous au [169](#)) ou bien franchir la cascade et vous engager sur le second (rendez-vous au [336](#)) ?

479

Vous vous engagez lentement sur l'étroit promontoire. Un bruit vous fait sursauter : des silhouettes jaillissent des brumes devant vous. Quatre Néromants vous ont suivi ! Leur corps est recouvert de tatouages imitant la décomposition et ils portent des masques de squelettes grimaçants.



NÉCROMANT (Dommages 6 dés + 1)

FORCE : 5 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous désirez fuir, rendez-vous au [522](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [72](#).

480

Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et 2 piles. Il vous reste aussi 3 faces, mais plus de pile. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [475](#).

481

Allez-vous pénétrer dans le temple (rendez-vous au [298](#)), le contourner par la gauche (rendez-vous au [357](#)) ou bien par la droite (rendez-vous au [56](#)) ?

482

Le long de la faille, portée par les courants d'air chaud qui s'en échappent, une nuée de Dirges vous survole, l'un d'eux se rapproche mais il ne fait pas mine de vous attaquer et il a des traits presque humains. « Cette faille est infranchissable si l'on n'a pas d'ailes », croasse-t-il. Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [393](#). Sinon, vous pouvez l'éconduire sans ménagements (rendez-vous au [22](#)), ou lui demander de l'aide (rendez-vous au [79](#)).



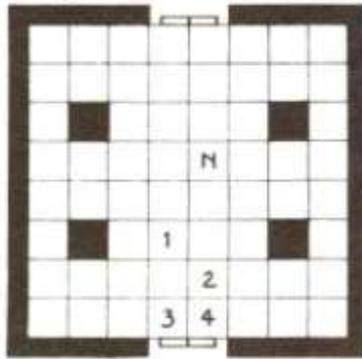
483

Vous placez le joyau de glace à côté du coeur. Aussitôt, il émet une vive lueur bleue et, quelques instants plus tard, le coeur se remet à battre, tandis qu'un réseau de veines et d'artères recouvre le corps. Les muscles se reforment, puis la peau. Bientôt, le Géant se lève et pousse un hurlement de joie qui fait vibrer les parois. « Je vis ! exulte-t-il. Je vais enfin assouvir ma vengeance. Tremblez, mages ! Scellez les portes de la citadelle et fourbissez vos armes : Skrymir est de retour. » Il s'avance vers le puits de Téléportation. Manifestement, il n'a pas remarqué votre présence. Si vous

désirez lui crier que c'est vous qui l'avez ressuscité au nom du Mage Zyn, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez rester discret, rendez-vous au [257](#).

484

Vous allez affronter Nébularion, la redoutable entité démoniaque.



NÉBULARION (Dommages 4 dés + 4)

FORCE : 8 POUVOIR : 0

HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 50

Si vous utilisez un sortilège contre Nébularion, rendez-vous au [363](#). Si vous désirez employer un objet contre lui, rendez-vous au [259](#). Si vous tentez de fuir par la porte à l'autre bout du couloir, rendez-vous au [512](#). Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [457](#).

485

Après *rectification*, Klef dispose de 5 faces et 1 pile. Il vous reste 4 faces, mais plus de pile. Il jouit d'un sérieux avantage et l'écart risque de se creuser à la Spirale suivante. Choisissez un chiffre et rendez-vous au [180](#).

486

En approchant de la grille métallique, vous découvrez une pièce faiblement éclairée par la lueur vacillante d'une chandelle. Soudain, une voix autoritaire résonne : « Entrez ! » Chaque joueur lance 2 dés : si le résultat est supérieur à son total de POUVOIR, il est hypnotisé ; s'il est inférieur ou égal à ce total, il demeure insensible à cet ordre. Si personne n'est hypnotisé, rendez-vous au [148](#). Si un joueur au moins l'est, rendez-vous au [364](#).

487

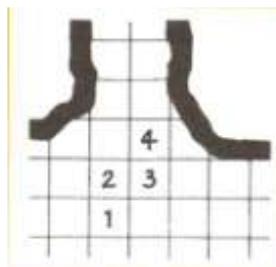
Balthazar est aisément identifiable. Vous vous approchez de lui et le saluez avec déférence. « Monseigneur, vous deviez inventer une épreuve plus difficile », dites-vous, confiant. Balthazar vous regarde en souriant : « Bien peu pourtant ont surmonté cette épreuve. » Il frappe dans ses mains et tous les invités disparaissent aussitôt. Balthazar fait quelques pas dans la salle vide. Brusquement, il sursaute : une silhouette, toute de bleu vêtue, se faufile dans l'ombre des colonnades. L'inconnu, armé d'une longue dague, avance dans votre direction. « Un assassin ! », s'écrie Balthazar. L'homme bondit, vous vous interposez, il brandit sa dague tandis que Balthazar se concentre pour jeter un sortilège. Si vous voulez affronter l'assassin, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez laisser agir Balthazar, rendez-vous au [149](#).

488

Le fantassin gît à vos pieds. Dans un dernier souffle, il murmure : « Prends mon épée, elle me sera inutile là où je vais. Écoute-moi, maintenant. Lorsque tu verras le visage du dieu entre les deux passages, emprunte celui qu'il regarde, l'autre est un cul-de-sac, et... » L'homme est agité d'un spasme et retombe sur le sol, mort (notez l'épée sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous la conservez). Allez-vous maintenant continuer le long de ce couloir (rendez-vous au [151](#)) ou bien rebrousser chemin et passer sous l'arche (rendez-vous au [246](#)) ?

489

Le tunnel s'élargit rapidement et le niveau de l'eau devient insuffisant pour l'embarcation. Devant vous s'ouvre une gigantesque caverne. Le gondolier s'enroule dans sa cape et disparaît avec sa barque ! Vous êtes obligé de patauger quelques mètres avant d'atteindre la terre ferme. Hélas, à peine touchez-vous le sol qu'un bruit inquiétant résonne au-dessus de vos têtes : une Araignée Géante se laisse choir tout droit sur chacun de vous !



ARAIGNÉE GÉANTE (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 5 POUVOIR : 4

HABILETÉ : 7 ENDURANCE:6

Il est impossible de fuir, puisque vous êtes empêtré dans leurs toiles. Si vous parvenez à les vaincre, vous pouvez explorer l'entrée de la caverne (rendez-vous au [8](#)).

490

Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 1 pile. Il ne vous reste que 2 faces et 2 piles. Brusquement, Klef ramasse les Pièces : « Inutile de poursuivre, dit-il, votre défaite est inévitable. » Rendez-vous au [55](#).

491

Les quatre barbares fondent sur vous en hurlant.

B	B	1	3		
B	B	2	4		

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 7 ENDURANCE: 10

Si vous préférez fuir dans le couloir, rendez-vous au [248](#). Si vous remportez le combat, rendez-vous au [74](#).

492

Lorsque vous arrivez dans la salle de l'échiquier, les portes du fond s'ouvrent avec fracas, comme soufflées par une explosion, et un nuage de fumée noire constellé d'étincelles bleues s'engouffre dans la pièce. Vous tournez les talons et fuyez la salle avant que la nuée ne vous recouvre. Rendez-vous au [48](#).

493

Ces statues sont trop réalistes pour être l'oeuvre d'un sculpteur. Un examen attentif vous confirme qu'il s'agit d'humains pétrifiés. Si le groupe comprend un voleur, rendez-vous au [83](#). Sinon, rebroussez chemin et empruntez l'autre couloir. Rendez-vous au [354](#).

494

MAGICIEN : A l'instant où vous franchissez la cas cade, vous avez la sensation d'une présence. En émergeant de l'autre côté, vous constatez que tout votre équipement a disparu, excepté votre épée et votre armure. Vous vous engagez cependant sur la passerelle de pierre. Aussitôt, une jeune fille s'engage à l'autre extrémité, sans même accorder un regard aux sorcières. « Je dois te tuer pour prouver mes talents de magicienne », déclare-t-elle avec un air de défi. « Pas de bêtises, petite, répliquez-vous en avançant d'un pas. Laisse-moi passer, tu as encore beaucoup à apprendre... » Mais elle brandit son bâton et s'élançe.

JEUNE FILLE (Dommages 1 dé - 2)

FORCE : 6 POUVOIR : 7

HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Elle fait appel à un sortilège .de Foudre Blanche, mais elle ne l'a pas encore à l'esprit au début de l'affrontement. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [88](#).

495

« Je suis impressionné, déclare-t-il soudain. Des adversaires comme vous sont, hélas, trop rares ! » Rendez-vous au [315](#).

496

Ce qui suit concerne les joueurs sous l'emprise d'Échidna.

Vous ressentez un besoin impérieux de vous ouvrir les veines avec la dague. Vous tentez de résister mais le pouvoir de l'entité est le plus fort et bientôt quelques gouttes de votre sang tombent dans le réceptacle de pierre. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La transe cesse brusquement, mais des tourbillons de vapeur écarlate s'élèvent autour de vous.

Le visage de l'entité disparaît peu à peu dans les limbes, mais avant qu'elle ne s'évanouisse, vous l'entendez murmurer : « Rien n'est tout à fait mal, ni tout à fait bien. » Vous êtes téléporté vers une destination inconnue... Rendez-vous au [78](#).

497

D'abord le Fantôme ne réagit pas, comme si des siècles d'inaction avaient émoussé ses réflexes. Puis un rictus de rage déforme ses traits et un brusque afflux d'énergie négative le transforme en torche vivante. « Tu oses m'affronter, misérable ! gronde-t-il. Disparais de ma vue ! » A ces mots, un tourbillon de particules étincelantes vous transperce, et une violente douleur vous arrache un cri. Chaque joueur perd 2 points d'ENDURANCE. Vous vous matérialisez à nouveau, cette fois au pied de la plateforme flottante. Vous regardez au-dessus de vous, mais le Fantôme de l'archimage demeure invisible. Vous pressez le pas en direction de l'Emblème. Rendez-vous au [238](#).

498

PRÊTRE : Peu à peu, votre esprit se libère de toute contrainte et vous parvenez à un état de sérénité absolue. *Vous sentez alors la présence d'une créature terriblement puissante, à l'extrémité du couloir. Votre attention se porte sur les miroirs, et vous captez quelques bribes d'une pensée grossière, comme si des créatures de faible intelligence étaient tapies derrière.* Rendez-vous au [216](#).

499

Choisissez le nombre (x) que vous annoncez. Kalugen jette 2 dés. S'il obtient un résultat inférieur à x, il vous abandonne x Pièces d'Or. S'il obtient un résultat supérieur à x, vous lui donnez x Pièces d'Or. S'il obtient un résultat égal à x, Kalugen et vous-même perdez x Pièces d'Or. Si Kalugen a perdu tout son Or à l'issue du premier lancer, rendez-vous au [228](#). Si vous avez perdu tout votre Or, rendez-vous au [459](#). Si vous avez tous deux perdu tout votre Or, rendez-vous au [244](#). Si chacun de vous peut encore miser, rendez-vous au [437](#).

500

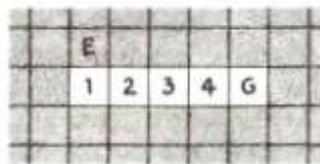
Après *rectification*, Klef dispose de 3 faces et 1 pile. Il ne vous reste que 3 faces. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [390](#).

501

VOLEUR : Un sourire rusé plisse le coin de vos lèvres : vous venez de vous souvenir d'un petit tour de passe-passe de Stileppo l'Escamoteur. Vous déroulez votre longue écharpe de soie et vous la lissez lentement. Bientôt, elle se raidit et, à la lueur des torches, prend l'éclat métallique d'une lame. Armé de cette épée de carnaval, vous vous glissez vers le fantassin. Si vous désirez vous approcher assez pour l'attaquer par surprise, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez brandir votre arme de pacotille pour l'intimider, rendez-vous au [528](#).

502

Lentement, vous soulevez la lourde chaîne et une cage de fer émerge. Le squelette recouvert d'algues qui y est enfermé porte au cou un scarabée d'émeraude. Vous tendez une main avide pour vous en emparer mais, à cet instant, les orbites du squelette s'éclairent d'une lueur maléfique ! Surpris, vous lâchez prise. La cage replonge, libérant un Eidolon à la surface des eaux noires ! « Libre ! Je suis libre ! exulte-t-il. Libéré par des mains mortelles ! La prophétie va s'accomplir ! » De longues griffes apparaissent à l'extrémité de ses mains décharnées. L'Eidolon agresse le joueur qui a soulevé la chaîne.



EIDOLON (Dommages 2 dé + 2)

FORCE : 7 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 40

Si l'Eidolon fait 2 à son jet de dés, ses griffes plongent directement dans le cerveau de sa victime. Il faut à celle-ci un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés pour ne pas mourir. L'Eidolon est insensible à l'énergie du sceptre d'acier. Il se déplace à la surface de l'eau, en gris sur le

plan. Votre espace de manoeuvre est limité aux quatre cases numérotées. Le gondolier n'intervient pas dans le combat. La seule manière de fuir est de plonger dans le lac. Si vous le faites, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez tenter autre chose, rendez-vous au [462](#). Si vous parvenez à vaincre l'Eidolon, rendez-vous au [208](#).

503

Le couloir est interminable. Vous passez sous une grille fracturée scellée dans le plafond, hors d'atteinte. D'autres champions ont peut-être emprunté ce chemin... Plus loin, vous voyez une porte de fer sertie d'opales. Un des bijoux, descellé, gît sur le sol. Puis le couloir s'élargit, formant un vestibule, et se sépare en deux branches. A leur jonction, le mur est orné d'une gravure représentant un visage de profil, tourné vers la gauche et auréolé de rayons. Si vous désirez emprunter le couloir de gauche, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au [21](#).

504

Les esprits des brumes vous entourent et vous lacèrent de leurs griffes. Il faut à chaque joueur un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés, pour ne pas mourir sur-le-champ. Leur vengeance accomplie, les esprits disparaissent. Vous constatez, lorsque que le brouillard s'est dispersé, que les cadavres des Elfes se sont, eux aussi, volatilisés. Vous reprenez votre progression le long du couloir. Rendez-vous au [503](#).

505

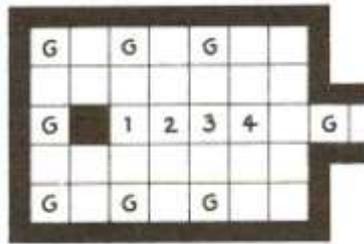
Après *rectification*, Klef dispose de 4 faces et 1 pile. Il ne vous reste que 3 faces. Klef possède un sérieux avantage. Choisissez un chiffre pour la Spirale suivante et rendez-vous au [510](#).

506

La voix de Balthazar vous parvient depuis le médaillon d'opale. « Prenez le passage de gauche, dit-il. L'autre est dangereux. » Lorsque vous atteignez une bifurcation, suivant les instructions du mage, vous empruntez le couloir pavé de marbre noir. Rendez-vous au [354](#).

507

Vous vous frayez un chemin dans les gravats, vers le plat d'or, dans lequel vous découvrez un talisman d'or en forme de flamme au centre duquel est sertie une opale (notez le talisman de feu sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, d'étranges craquements vous font vous retourner : une des huit Gargouilles s'est déplacée et bloque la sortie ! Les sept autres s'animent lentement et descendent le long des murs. Heureusement, elles ne se déplacent que d'une case par Assaut. Peut-être aurez-vous le temps d'éliminer celle qui bloque l'entrée avant d'être submergé ?



GARGOUILLE (Protection 2, Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 5 POUVOIR : 5

HABILETÉ : 6 ENDURANCE:7

Si vous parvenez à vous frayer un passage vers la sortie, rendez-vous au [92](#).

508

Les vibrations que le gong émet vous transportent sur la plate-forme ! Un gigantesque tombeau orné de bijoux en occupe le centre. Un vieillard en sort et s'avance, nimbé d'un halo phosphorescent. L'apparition lève les mains. Est-ce un geste agressif ou de bienvenue ? Si le prêtre désire tenter un Exorcisme, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez engager la conversation, rendez-vous au [509](#).

509

Le Fantôme s'adresse à vous d'une voix désincarnée. « J'étais l'archi-Mage Zyn, dit-il, le plus puissant de tous. Hélas, l'étendue de mes pouvoirs a suscité la jalousie de mes pairs ! Ils tuèrent mon fidèle serviteur, le Géant Skrymir, et, comme ils n'avaient pas le pouvoir de me détruire, ils m'ont enfermé dans ce monde souterrain. Voici mille ans que je rôde ! Mille ans à préparer ma vengeance. Mais, pour cela, j'ai besoin de votre aide. » Si vous acceptez d'aider le Fantôme, rendez-vous au [116](#). Si vous refusez, rendez-vous au [378](#).

510

Klef découvre le 3. Si vous avez choisi le 1, rendez-vous au [440](#). Si vous avez choisi le 2, rendez-vous au [420](#). Si vous avez choisi un autre nombre, rendez-vous au [286](#).

511

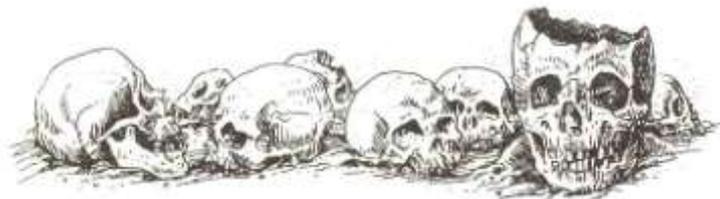
VOLEUR : Vous collez l'oreille contre le premier miroir, attentif au moindre bruit. Vous tapotez la glace et percevez aussitôt un bruit furtif, comme si une créature se tenait derrière. Vous recommencez le même manège à chaque miroir et tous produisent le même bruit, à l'exception du dernier. Vous en examinez les bords avec soin et repérez de minuscules charnières. Vous tirez lentement le miroir, découvrant un petit tunnel formant un angle oblique avec le couloir où vous êtes. Rendez-vous au [379](#).

512

La porte est scellée par la magie de Nébularion. Il vous faut le tuer pour sortir. Retournez au [484](#) et reprenez le combat.

513

Sans attendre, vous dévalez les marches de la tour. De nouveau à l'air libre, vous vous enfuyez dans la nuit, les assassins sur les talons. Ils abandonnent la poursuite quand vous atteignez les avenues de la cité. Rendez-vous au [443](#).



514

CHEVALIER : Vous avancez d'un pas assuré. Le fantassin des tombes vous fixe de son regard malade sans même décroiser les bras. « J'ai traversé le Mergeld au coeur de l'hiver, déclarez-vous haut et fort et l'Hydre, sous mon épée, a perdu sept têtes. J'ai vaincu Urksben le Géant des Glaces au bras de fer... » Vous égrenez la liste de vos victoires, réelles ou imaginaires, avant de provoquer le soldat, comme le veut la coutume des chevaliers. « Je ne peux aligner autant de prouesses, répond l'homme en étouffant un bâillement, je ne suis doué que pour le meurtre. Le fantassin ramasse une épée rouillée qui traînait à ses pieds et vous la lance. « Elle te sera aussi inutile qu'au dernier bravache qui l'a maniée, dit-il, mais je ne frappe pas un homme désarmé. » L'épée rouillée se brise si vous faites 12 avec 2 dés en combattant avec elle (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous la conservez). Si vos compagnons désirent vous prêter main forte, rendez-vous au [218](#). S'ils vous laissent combattre seul, rendez-vous au [418](#).

515

La lune disparaît derrière les nuages et les échos de la fête résonnent au loin. Une sensation de malaise s'empare de vous. Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [520](#). Si vous préférez attendre l'arrivée du Mage Vyl, rendez-vous au [399](#). Si vous jugez prudent de vous éclipser, rendez-vous au [443](#).

516

Vous tentez de marchander mais le gondolier reste sourd à vos propositions et répète inlassablement « 14 Pièces d'Or pour le passage ! » Si vous acceptez ce prix, rendez-vous au [193](#). Si vous ne pouvez pas payer (ou si vous vous entêtez à refuser), rendez-vous au [324](#).

517

Vous placez le scarabée dans la paume parcheminée de l'homme. L'amulette émet une brève lueur verte et tombe en poussière. Brusquement, les doigts sont animés de violents mouvements, se tendent un court instant et retombent, inertes. Vous auriez dû libérer l'homme de son carcan de glace avant de le ressusciter, le malheureux vient de mourir étouffé sous vos yeux ! Rendez-vous au [369](#).

518

Blessé à mort, le dernier Elfe Noir, dans un ultime effort, murmure une sombre incantation. Aussitôt, un brouillard opaque vous entoure, grouillant de silhouettes monstrueuses. Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [66](#). Sinon, rendez-vous au [504](#).

519

Après un instant d'hésitation, Imragarn s'engage sur le premier pont. Aussitôt, la voix du masque de pierre s'élève. « Reviens du Royaume des Morts ! » Le guerrier s'arrête, tandis qu'une silhouette apparaît dans un tourbillon de flammes : Hélas, la déesse de la Mort. « Imragarn, dit-elle, tu ne pourras me vaincre car tu m'appartiens déjà. » Le guerrier lève les bras dans un geste de soumission. « Qu'il en soit ainsi, répond-il. Tu m'as accordé une deuxième vie, tu es libre de la reprendre. » A ces mots, la déesse tend une main livide et tous deux disparaissent... Rendez-vous au [98](#).



520

VOLEUR : Vous avisez un groupe de mariniers qui longe la berge. Vous les apostrophiez : « Holà, les amis ! Voulez-vous gagner une bourse d'argent sans vous fatiguer? Je dois garder la bannière du Mage Vyl, mais j'avais complètement oublié un rendez-vous urgent. Tenez le fanion jusqu'à mon retour et vous serez grassement payés. » Les hommes acceptent sans se faire prier. Vous vous éloignez de quelques pas et vous vous cachez. Tapi

dans l'ombre, vous pouvez entendre les mariniers discuter de la manière dont ils vont dépenser la somme promise. Rendez-vous au [525](#).

521

Soudain, la voix de votre mage s'élève du médaillon d'opale, mais elle semble venir de très loin: « Vous venez de trouver un fragment de kalium, dit-il. Prenez soin de garder la cassette bien fermée. Cet alliage est instable et il explose au contact de l'humidité... » Rendez-vous au [319](#).

522

Vous courez à perdre haleine en direction du mausolée. L'ouverture béante de la bâtisse en ruine n'est guère engageante, mais les Nécromants qui vous poursuivent le sont encore moins. En vous voyant vous engouffrer dans le mausolée, ils s'arrêtent sur place. Leur shaman parvient toutefois à lancer un ultime sortilège. Le dernier qui entre dans le mausolée doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés, pour ne pas perdre définitivement 1 point de FORCE et d'HABILETÉ. A l'abri du mausolée, vous voyez les Nécromants rebrousser chemin et disparaître dans les brumes. Rendez-vous au [339](#).

523

La voix de votre mage s'élève à nouveau : « Ceci sera sans doute notre dernière conversation, dit-il. Employez les portes de bois comme radeau. Le chêne des forêts de Krarth résistera aux morsures de la lave. Hâtez-vous, car Icon Ungody s'approche de... » La communication cesse brusquement. Rendez-vous au [132](#).

524

Vous avancez, prêt à l'attaquer, mais la jeune Elfe écarte brusquement les bras. « Pauvre fou ! s'exclame-t-elle. Je suis Larisha la Bienfaitrice.



524 «Pauvre fou! s'exclame la jeune Elfe.
Je suis Larisha la Bienfaitrice.»

Mon aide vous aurait peut-être permis de vaincre, mais votre stupidité vous ôte toute chance ! Retournez dans le Labyrinthe pour y mourir ! » Aussitôt des myriades d'éclairs jaillissent des bagues qu'elle porte à chaque doigt et une tornade vous soulève de terre, vous balaie à travers un dédale de pièces et de couloirs avant de vous déposer sur le tapis rouge d'un corridor. Chaque joueur perd 1 point d'ENDURANCE. Reprenant vos esprits, vous observez les lieux. Rendez-vous au [216](#).

525

Hélas, la bonne humeur des marinière dure peu. Six assassins vêtus de noir jaillissent de l'ombre ! L'homme qui tenait la bannière esquisse un cri, mais dans un éclair de métal, une lame lui tranche la gorge. Plusieurs cadavres jonchent le sol. Un des marinière s'enfuit à toutes jambes vers la rivière, mais un shuriken s'envole en sifflant et le fauche en pleine course ! L'échauffourée n'a duré que quelques secondes. Un silence pesant retombe sur les lieux tandis que les assassins se regroupent. Si vous désirez les attaquer, rendez-vous au [530](#). Si vous jugez plus prudent de prendre la fuite, rendez-vous au [443](#).

526

Le voleur ouvre-t-il la marche ? Si oui, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [486](#).

527

« Vous êtes Balthazar », dites-vous fièrement. L'homme se retourne, vous sourit et s'évanouit dans les airs, imité par tous les invités, à l'exception de l'homme à la cape à damier. Vous reconnaissez aussitôt l'imposante stature de Balthazar. « Vous avez échoué à l'épreuve, dit-il en ôtant son masque. C'est regrettable. Vous devez partir maintenant. » Rendez-vous au [119](#).

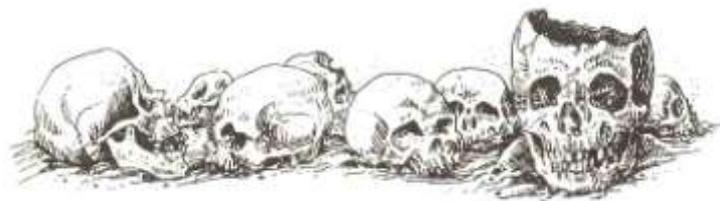
528

VOLEUR : Le fantassin se tourne brusquement vers vous et marque un temps d'arrêt à la vue de votre « lame ». Vous regardez l'épée rouillée abandonnée sur le sol à quelques pas de lui. L'homme a compris votre manège et sa main se porte à son épée. Vous plongez, vous emparant de l'arme avant de vous relever d'une roulade. Le fantassin fonce sur vous, l'épée

l'intérieur de la tour, rendez-vous au [535](#). Si vous parvenez à éliminer les assassins, rendez-vous au [226](#).

531

Vous hésitez un instant à la vue de l'épée, ce qui permet aux barbares de vous rejoindre. Lentement, vous reculez de quelques pas, prêt à vendre chère ment votre vie. Les barbares s'arrêtent à leur tour et brandissent leurs haches avec des sourires cruels. Soudain, l'un d'eux aperçoit l'épée abandonnée. Il s'en empare. Une épaisse muraille s'élève alors entre vous et vos adversaires, dont vous entendez les hurlements de rage. L'épée a libéré un sortilège ! Sans plus attendre, vous repartez dans le couloir. Rendez-vous au [503](#).



532

Notez le numéro du paragraphe d'où vous venez. En déroulant le parchemin, vous libérez un sortilège d'Apocalypse, sortilège dévastateur qui échappe à tout contrôle ; quiconque se trouve aux alentours, vous compris, doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR, avec deux dés sous peine de perdre 8 points d'ENDURANCE. Après que chacun a jeté les dés, retournez au paragraphe d'où vous veniez.

533

VOLEUR : Jetez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [102](#). S'il est supérieur à ce total, vous trébuchez et votre pied touche le sol de l'alcôve. Rendez-vous au [372](#).

534

PRÊTRE : Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous relever. Votre adversaire se rue sur vous, et d'un coup d'épée latéral, vous déséquilibre et vous expédie dans le torrent de lave ! Si vous étiez seul, votre aventure se termine ici. Si les autres joueurs ont déjà franchi les ponts, ils se rendent au [98](#). Si Imragarn n'a pas encore traversé, rendez-vous au [519](#).

535

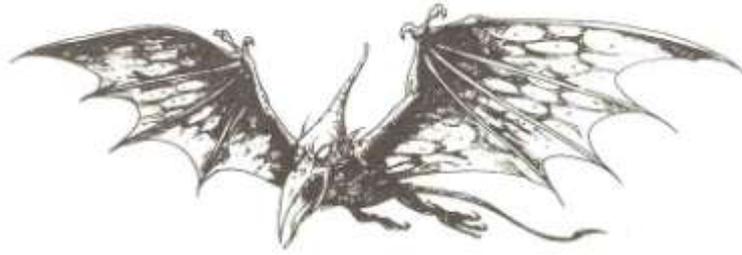
Vous vous engouffrez à l'intérieur de la tour et barricadez la porte derrière vous, évitant de justesse les deux shurikens qui se plantent avec un bruit mat dans le panneau de chêne. Aucun bruit ne vous parvient plus de l'extérieur. Tous vos sens en alerte, vous scrutez la pénombre. Un escalier de pierre s'élève en spirale vers les étages. Vous gravissez lentement les marches, craignant à chaque instant de voir surgir un assassin. Il est maintenant clair que le mystérieux Mage Vyl ne cherchait aucunement à vous employer. Vous arrivez bientôt à hauteur d'une porte. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez poursuivre l'ascension, rendez-vous au [3](#).

536

MAGICIEN: « Échidna, notre maîtresse, est la gardienne du temple, répond la sorcière. Elle vous prendra un peu de votre sang, mais ce n'est pas bien grave. En revanche, si vous possédez un prisme de verre octogonal, je ne vous conseille pas de l'attaquer. » La sorcière reprend peu à peu ses esprits. Par prudence, vous vous emparez d'une louche et vous lui en assenez un bon coup sur le crâne. Rendez-vous au [67](#).

537

Vous reprenez péniblement votre progression autour du cratère. Par endroits, des pans entiers de roche, réduits à l'état de boue, tombent dans le magma. Vous vous arrêtez pour contempler ce spectacle infernal, mais des bulles de gaz montent à la surface de la lave et se transforment en autant de têtes hideuses : votre présence a réveillé une horde de Pyriades, des Démons de Lave ! Si vous désirez utiliser le talisman de feu, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez le joyau de glace, rendez-vous au [12](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [376](#).

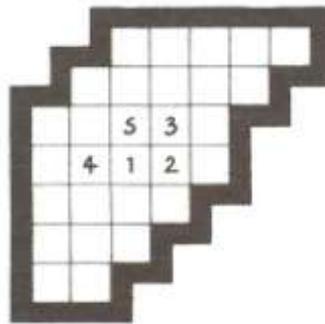


538

Le couloir débouche sur une troisième caverne, aux parois fondues comme sous l'effet d'une chaleur infernale. Par endroits, les murs portent encore les empreintes de corps carbonisés, figés à jamais dans des poses grotesques. Comme prévu, vous découvrez deux bras gigantesques au centre de la pièce. Les os sont encore fixés à des omoplates de la taille d'un bouclier. Une main porte un gantelet métallique hérissé de pointes. Si vous possédez le crâne du Géant, rendez-vous au [394](#). Sinon, rendez-vous au [396](#).

539

Le Géant se retourne vers vous, interloqué. « Comment ? hurle-t-il. Vous osez retarder ma vengeance, misérables larves que vous êtes ? » Il s'interrompt et regarde sa main gantée avec un sourire glacial. « En remerciement, je ferai en sorte que votre mort soit rapide... »



SKRYMIR (Protection 3, Dommages 5 dés + 6)

FORCE : 9 POUVOIR : 9

HABILETÉ : 8 ENDURANCE: 55

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

La victoire est à vous. Rares sont les aventuriers qui ressortent du Labyrinthe ! Certaines années, il n'y a même aucun survivant. Vous gagnez 1 000 points d'Expérience à répartir équitablement entre les joueurs. Dehors, une foule enthousiaste vous acclame et vous couvre de fleurs. C'est, en effet, le seul moment de l'année où le peuple de Krarth peut donner libre cours à sa joie et ovationner quelqu'un d'autre que ses despotes. Votre commanditaire exulte : votre victoire va renforcer sa position et lui permettre de contrôler de nouveaux territoires. Il s'approche de vous et vient vous féliciter. « Vous êtes célèbre maintenant, dit-il. Bientôt, votre nom sera sur toutes les lèvres et l'on chantera le récit de vos exploits. Vous ne pourrez plus participer à l'Épreuve avant longtemps. Prenez garde, toutefois, vous vous êtes fait un ennemi mortel qui va vous poursuivre partout où vous irez. » Le mage vous abandonne à la foule qui vous acclame. Soudain, il vous semble entrevoir une silhouette noire qui vous observe sans aménité. Vous la cherchez du regard, mais elle a disparu...



GLOSSAIRE

Le Labyrinthe : C'est ainsi que l'on nomme le réseau de cavernes et de tunnels qui s'étend sous la plaine de Krarth. C'est aussi le nom de l'Épreuve qui oppose les mages tous les treize mois lunaires. Les mages sélectionnent des champions qui luttent en leur nom et affrontent de multiples périls pour s'emparer de l'Emblème de la Victoire. Les mages peuvent intervenir et guider la progression de leurs champions dans des limites définies.

L'anéantissement : Ce désastre vit la destruction de la forteresse de Spyte et la fin du règne des archimages. Depuis, la forteresse est isolée au centre d'un gouffre sans fond.

Le Chaudron : Les paysans de Krarth nomment ainsi le cratère qui entoure les ruines de Spyte. Des vapeurs sulfureuses s'en échappent, interdisant l'accès à l'antique forteresse.

La Mer Coradienne : Cette mer baigne les principaux pays civilisés: l'Algandie, la Chaudrie, la Courlande, le Nouvel Empire de Sélentine, l'Asmulie et Emphidor.

Krarth : Cette contrée désolée, située à l'extrême nord des terres de Légende est divisée en douze provinces, chacune contrôlée par un mage. Krarth est séparée du monde civilisé par la Mer Coradienne et rares sont ceux qui s'aventurent sur cette terre inhospitalière.

Les mages : Ce sont les seigneurs de Krarth. Au nombre de treize, ils règnent en despotes sur leurs provinces et règlent leurs différends grâce à l'Épreuve du Labyrinthe.

Le Selentium : Selentium était autrefois la capitale de l'ancien empire de Sélentine qui couvrait la plupart des territoires connus. Depuis la chute de l'empire, voilà sept siècles, le Selentium a acquis une nouvelle importance en devenant le centre de la vraie foi.

Spyte : Les archimages se réunissaient dans cette forteresse tous les sept ans pour communier avec leurs dieux et raviver leurs pouvoirs. Il n'en reste que des ruines, isolées au centre du Chaudron.

La vraie foi: Religion principale du monde de Légende.

Les archimages : Ces puissants sorciers qui régnaient autrefois sur Krarth périrent lors de l'anéantissement de Spyte. Les mages actuels ne sont que les descendants des apprentis ou des intendants des archimages, qui prirent le pouvoir à leur disparition.