

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Dave Morris et Oliver Johnson présentent

Le Maître des Rêves



L'Épée de Légende



folio
junior

L'Épée de Légende

L'univers dans lequel vont vous entraîner les six 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 deuxième aventure de la série L'Épée de Légende va vous entraîner dans le Royaume de Wyrđ, qui est décrit 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**

**Le Maître
des Rêves**

L'Épée de Légende/2

*Traduit de l'anglais
par Yannick Surcouf*

Illustrations de Russ Nicholson

Titre original :
The Kingdom of Wyrđ

Dave Morris et Oliver Johnson, 1987, pour le texte.
Hodder & Stoughton, 1987, pour les illustrations.
Éditions Gallimard, 1991, pour la traduction française.

Gallimard

Sommaire

Règles du jeu	11
Feuille d'Aventure	12
Combats	15
Le jeu à plusieurs	19
Les personnages	24
L'Aventure	37

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.

Si votre personnage et ses compagnons sont ressortis vivants du Labyrinthe de Krarth, vous pouvez débiter cette nouvelle aventure avec la même équipe. Vos personnages ont les capacités, le Niveau et l'équipement qui étaient les leurs à l'issue de la précédente expédition. Vous pouvez rétablir le total d'ENDURANCE de votre personnage à son niveau de départ, considérant qu'une quinzaine de jours se sont écoulés entre les deux aventures.

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.

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

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.

Caractéristiques

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** 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 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 trois 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**. »

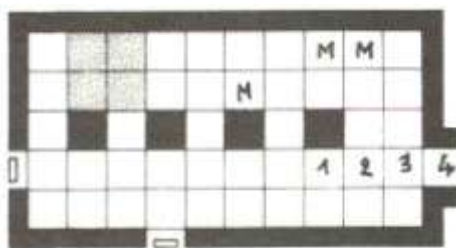
Le joueur informe ses compagnons qu'il lit le parchemin, mais n'est pas obligé de leur fournir les informations qu'il contient.

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 sépare 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'HABILETÉ. 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.

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 Château de la Nuit Éternelle, 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 dans les Terres du Tahashim.

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 des *Feuilles 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.

Niveau 2

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

Dommages : 1 dé + 1

Niveau 3

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

Dommages : 1 dé + 2

Niveau 4

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

Dommages : 2 dés

Niveau 5

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

Dommages : 2 dés + 1

Niveau 6

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

Dommages : 2 dés + 2

Niveau 7

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

Dommmages : 3 dés

Niveau 8

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

Dommmages : 3 dés + 1

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, 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 vous vous montrez un adversaire farouche. Le chevalier mis à part, vous êtes peut-être le meilleur combattant de toute l'expédition.

Niveau 2

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

Dommmages : 1 dé

Niveau 3

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

Dommmages : 1 dé + 1

Niveau 4

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

Dommmages : 1 dé + 2

Niveau 5

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

Dommmages : 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*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, 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.

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'HABILITÉ avec deux dés. Quel que soit votre Niveau, les flèches n'infligent qu'un Domage de 1 dé (moins la 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'HABILITÉ. 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.

Niveau 2

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

Domages : 1 dé

Niveau 3

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

Domages : 1 dé +1

Niveau 4

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

Domages : 1 dé +2

Niveau 5

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

Domages : 2 dés

Niveau 6

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

Domages : 2 dés +1

Niveau 7

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

Domages : 2 dés +2

Niveau 8

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

Domages : 3 dés

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous vous forgez un nouveau personnage, 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. Le 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'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).

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 de déterminer votre coup 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, et 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.

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.

Niveau 2

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

Domages : 1 dé - 1

Niveau 3

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

Domages : 1 dé

Niveau 4

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

Domages : 1 dé + 1

Niveau 5

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

Domages : 1 dé + 2

Niveau 6

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

Domages : 1 dé + 3

Niveau 7

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

Domages : 2 dés + 1

Niveau 8

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

Domages : 2 dés + 2

Notez votre Niveau et vos caractéristiques sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez avec le même personnage qu'à l'aventure précédente, vous savez déjà quel est son équipement. Vous pouvez en plus ajouter 60 Pièces d'Or à votre bourse. Si vous forgez un nouveau personnage, 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.

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 deux 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 ou 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 procède à ses jets de coups ou à ses jets de tir avec trois dés au lieu de deux 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 en 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

« Votre destin est tracé, déclare la vieille femme en se penchant sur ses cartes. Vous avez été choisi pour accomplir une grande tâche, une quête d'une importance cruciale. » Elle relève la tête et vous observe un instant avant de désigner une nouvelle carte. « D'après cette carte, le but de votre quête est la réparation d'une injustice... ou d'une chose brisée. Vous allez entreprendre un périple, semé d'embûches, si j'en crois les influences néfastes qui environnent votre carte maîtresse. Cette carte est le Valet de Yeth ; une puissance considérable va se dresser contre vous... La prochaine carte va nous éclairer sur le but de votre quête... Arkéon, le despote. La lame est renversée... Vous rencontrerez un chef ou un roi, et si votre quête va à l'encontre de ses intérêts, il sera votre pire ennemi... Heureusement, Gaya est placée à côté de lui. La Mère de la Sagesse, le réconfort. Son visage est tourné dans la direction opposée d'Arkéon... Si l'homme se dresse sur votre chemin, une femme pourra vous prêter main forte... » La vieille ramasse ses cartes et pousse un profond soupir. Vous vous apprêtez à partir, mais elle avance une main noueuse : « Cette consultation coûte 2 Pièces d'Or, comme convenu. » En effet, vous lui aviez promis cette somme, mais sa prophétie est plutôt vague... Si vous décidez malgré tout de lui remettre 2 Pièces d'Or, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [355](#). Si vous jugez que sa prophétie ne vaut pas plus de 1 Pièce d'Or, rendez-vous au [343](#). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [259](#).

2

VOLEUR : Hélas, aucune solution ne vous vient à l'esprit ! Vous auriez bien une idée, mais elle vous semble hasardeuse. Si vous préférez abandonner le problème à vos éventuels compagnons, retournez au [133](#) et faites un autre choix. Si vous choisissez malgré tout de mettre votre idée en pratique, rendez-vous au [379](#).

3

En vous apercevant, les personnages encagoulés s'arrêtent. Ils ne sont que cinq. Vous bondissez sur le plus proche, prêt à frapper. Pour toute riposte, l'homme abaisse lentement son cierge et éclaire son visage... Ce que vous voyez vous arrache un frisson d'horreur et l'air vient à vous manquer. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Niveau avec 1 dé + 1 pour survivre à ce choc. Si vous obtenez un résultat supérieur, vous mourez de

peur...

Répétez ce lancer chaque fois que vous frappez un des personnages. Ces derniers n'opposent aucune résistance et un seul coup suffit à les éliminer. Si vous parvenez à les tuer tous les cinq, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [547](#).

4

Vous vous levez une heure avant l'aube et, après avoir rassemblé votre paquetage, vous vous dirigez vers les docks. Une activité intense règne déjà sur le pont de *la Magdalena*. Le capitaine vous accueille chaleureusement et vous présente à son lieutenant.

Quelques minutes plus tard, il vous guide vers le pont inférieur et vous montre la meilleure façon de ramer. Heureusement, le vent du sud s'est levé et les rames ne serviront qu'à sortir la galère du port. Bientôt, le navire prend la mer. Vous ramez de toutes vos forces, au rythme d'une chanson entonnée par les autres marins. Dès l'instant où vous quittez le port, le roulis des vagues commence à avoir des effets sur votre estomac... Certains joueurs peuvent être sujets au mal de mer, à l'exception des prêtres, grâce à leur capacité de contrôle mental et physique. Chaque joueur doit jeter deux dés. Ajoutez 1 au résultat si vous avez déjeuné avant d'embarquer. Si vous faites 10, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (si votre total n'est plus que de 2 points, retranchez seulement 1 point le mal de mer n'est pas mortel... !). La journée se termine sans autres désagréments et, à l'heure du crépuscule, la galère mouille l'ancre dans une petite baie. Rendez-vous au [507](#).

5

PRÊTRE : Vous repoussez gentiment les femmes qui entourent le berceau. Le bébé est atrocement brûlé et tremble de tous ses membres. Pour le guérir, vous devez lui rendre 1 point d'ENDURANCE. Procédez aux soins de la manière habituelle. Si vous parvenez à lui rendre 1 point d'ENDURANCE, rendez-vous au [222](#). Si vous échouez, rendez-vous au [84](#).

6

Vos efforts ont finalement raison de l'Élémental. La gigantesque vague explose en un million de gouttelettes et disparaît ! Au-dessus de vos têtes, Auguste laisse échapper un hurlement de rage. Rendez-vous au [328](#).

7

MAGICIEN : De mauvaise grâce, vous invoquez le Faltyn. « Que vas-tu réclamer cette fois-ci ? » demandez-vous à l'instant où il apparaît. « *Tu es perdu sur la banquise, à ce que je vois. Je vais devoir parcourir des kilomètres sur cette immensité glacée pour déterminer où tu te trouves. Donne-moi le fourreau de l'Épée de Légende et je consentirai à cet effort.* » Si vous acceptez de lui remettre ce qu'il demande, rendez-vous au [220](#). Si vous refusez, rendez-vous au [155](#).

8

Il s'avance avec des gestes de pantin. Son regard est vide. Il ne vous reconnaît pas. Si vous n'agissez pas rapidement, il plongera ses griffes acérées dans vos chairs et se repaîtra de votre sang. Si vous désirez le combattre, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez recourir à un objet, rendez-vous au [449](#). Si votre groupe compte un prêtre désirant intervenir, rendez-vous au [206](#).

9

A la mort de la Dame Grise, les armures tombent inanimées sur le sol dallé. Elles se pulvérisent, ne laissant qu'un petit tas de cendres grises. Varadaxor, libéré de l'emprise du sortilège, s'étire en grognant et se dirige vers le cadavre de son ennemie jurée. Rendez-vous au [108](#).

10

La bête s'écroule. Vous la contournez et vous vous dirigez sans tarder vers le lac aux eaux stagnantes, recouvertes d'un limon fétide. Vous portez votre attention sur les portes quand un grognement sourd vous pousse à vous retourner. Le monstre vient de se relever ! Toutes ses blessures ont disparu et il s'avance vers vous. N'ayant aucune intention de le combattre indéfiniment, vous vous précipitez vers les portes. Rendez-vous au [432](#).

11

Le capitaine Lazarus allume une bougie et déroule une vieille carte. « Regardez ! s'exclame-t-il. Nous n'allons pas chasser la baleine, comme tout le monde le croit, mais le Grand Serpent de Mer Jormungand ! » Il pose sur vous un regard illuminé et se concentre à nouveau sur sa carte, désignant une courbe tracée au-dessus des flots. « Il est là, tapi dans les profondeurs

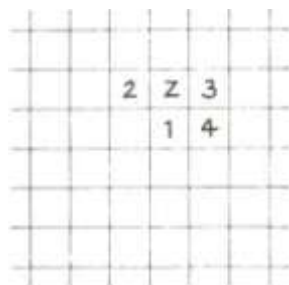
de la Mer de Mistral, et son terrain de chasse suit la course de la Mort Rouge quand elle se lève la nuit. Cette carte m'a coûté cher, vous pouvez me croire ! Nous allons chasser le monstre et ramener sa carcasse ! La gloire et la richesse nous attendent ! Le récit de nos exploits traversera les océans ! » Le capitaine semble pris d'une exaltation mystique. Cet homme est fou ! Hélas, il est trop tard pour rebrousser chemin ! Vous acquiescez avec un sourire gêné pendant qu'il vous explique comment il compte piéger le Serpent. Bientôt, il se tait et contemple la mer, le regard vide. Vous remontez sur le pont, sans toutefois montrer votre inquiétude... A la tombée de la nuit, le navire essuie une violente tempête qui oblige les marins à réduire la voilure. Bientôt des paquets de mer s'écrasent sur le pont et tout le monde est mis à contribution pour écoper. Le roulis commence à vous rendre malade. Chaque joueur doit jeter deux dés. Ajoutez 1 au résultat si vous avez déjeuné avant d'embarquer. Si vous faites 10, vous êtes sujet au mal de mer et vous perdez 2 points d'ENDURANCE (si votre total n'est plus que de 2 points, retranchez seulement 1 point : le mal de mer n'est pas mortel... !). Rendez-vous au [261](#).

12

PRÊTRE et MAGICIEN : De toute évidence, Auguste était un illusionniste. La majorité de ses pouvoirs provenait des objets et non de ses facultés propres. Vous n'avez qu'une faible idée de l'usage des articles que vous apercevez sur les étagères, mais au moins deux d'entre eux retiennent votre attention. Vous vous apprêtez à les prendre quand un doute vous traverse l'esprit : Auguste a peut-être entouré ces objets d'un piège magique pour décourager les voleurs... Rendez-vous au [453](#).

13

Les hommes encagoulés s'enfuient et disparaissent dans les coins d'ombre. Le Zombie se lève de sa couche tel un automate. Toute lueur de vie a disparu du regard de votre ami. Il n'est plus qu'un monstre sans âme que vous devez détruire.



ZOMBIE (Protection inchangée, Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 3

POUVOIR : 6 ENDURANCE:30

Si vous parvenez à tuer ce monstre, rendez-vous au [329](#).

14

MAGICIEN : Quel objet comptez-vous employer les yeux joyaux (rendez-vous au [42](#)) ou la corne à boire en ivoire (rendez-vous au [488](#)) ?

15

Vous vous retrouvez suspendu à un filin métallique. Un vent glacial vous fouette le visage. Vous regardez tout autour de vous. Une gigantesque toile d'araignée, suspendue en plein ciel, surplombe un tapis de nuages. Le roi-sorcier est assis au centre de la toile, sur un trône transparent. Il porte encore sa couronne de cristal et, pendu autour du cou, à la manière d'une amulette, l'objet pour lequel vous avez bravé tant de périls... Remarquant vos regards posés sur le pommeau, le visage parcheminé du roi-sorcier s'éclaire de malice. « Bel objet, n'est-ce pas⁹ ironise-t-il. Et qui plus est, un précieux talisman qui assure ma protection contre les archimages. Vous comprendrez que je ne veuille pas m'en séparer... Vous voilà en fâcheuse posture, remettez-moi le fourreau et je pourrai peut-être y remédier... » Vous n'avez aucune envie de vous en séparer maintenant ! Si vous désirez le menacer de laisser choir le fourreau, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez recourir à un objet, rendez-vous au [282](#). Vous pouvez aussi tenter de gravir la distance qui vous sépare du roi-sorcier pour l'attaquer (rendez-vous au [530](#)).

16

« Silence ! » intime-t-il, agacé. « Je ne parviens pas à me concentrer ! » Ce brusque changement d'attitude vous déconcerte. L'homme qui, quelques minutes auparavant, était le charme incarné arbore maintenant une expression dure et fermée. Vous renouvez votre question. « Je dois faire un détour par mon château, grommelle-t-il. Il faut que je récupère quelques affaires. » Si vous désirez protester, rendez-vous au [536](#). Si vous acceptez ce contretemps, rendez-vous au [65](#).

17

Vous pénétrez dans l'auberge et aussitôt un nuage de fumée vous assaille. La salle est bondée et de nombreux marins fument la pipe. Vous repérez un groupe de prêtres au fond de la pièce, s'entretenant avec un vieil homme en costume de brocart. Accoudés au comptoir, une assemblée de marchands et de trappeurs discutent d'une voix forte. Si vous désirez aborder les prêtres, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez aller au bar et voir ce que les marchands ont à vendre, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez d'abord demander à l'aubergiste s'il reste des chambres, rendez-vous au [515](#).

18

Vous brandissez le crucifix contenant l'index de saint Ashanax devant les marins. Brusquement, il vous échappe des mains et se place à l'horizontale, tendant à rompre la chaîne qui le maintient ! « Regardez, misérables ! criez-vous. Craignez le courroux du vrai dieu ! Nous devons suivre la direction que nous désigne le symbole sacré. Sortez les rames, vite ! » Les marins stupéfaits s'empressent de vous obéir. Bientôt, la brise se lève, poussant *le Lacodon* vers le nord. Rendez-vous au [298](#).

19

Vous avancez dans la pièce. Le premier joueur selon l'ordre de marche tombe aussitôt dans une fosse hérissée de pieux et perd 3 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection) ! Au même instant, la fermette disparaît et vous vous retrouvez au bord d'un gouffre. Le Squelette, baigné par les rayons de la Lune Bleue, se dresse devant vous ! Rendez-vous au [198](#).

20

MAGICIEN : « Hélas, je ne possède pas de talent particulier pour la musique ! déclarez-vous, mais je connais quelqu'un qui sait jouer d'un instrument. » L'homme vous observe, un peu surpris, et accepte votre requête. Les yeux fermés, vous vous concentrez et invoquez le Faltyn. Bientôt, la petite créature apparaît à vos seuls yeux. Vous lui demandez de jouer une mélodie. Avec une moue dédaigneuse, le Faltyn sort une flûte et entame une série de pièces, issues de la nuit des temps. Ces étranges plaintes vous bouleversent et, lorsqu'il s'arrête, toutes les personnes alentour ont les larmes aux yeux. Les forestiers s'approchent de vous et

chacun d'eux vous remet 1 Pièce d'Or en gage de gratitude. Mais le Faltyn, avant de disparaître dans son monde, s'empare de la moitié de la somme avec un petit rire. Il vous reste 5 Pièces d'Or, que vous pouvez noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous désirez retourner à votre campement pour vous reposer, rendez-vous au [486](#). Si vous préférez observer les joueurs d'échecs, rendez-vous au [554](#).

21

Vous devez maintenant calculer la Force Guerrière de vos troupes.

Légions du Selentium	Puissance 4
Bataillon des Ombres	Puissance 4
Hordes Barbares	Puissance 3
Compagnie Blanche	Puissance 2
Guerriers Crocs	Puissance 2
Spectres de Brume	Puissance 1
Cavalerie des Bois	Puissance 3

Additionnez toutes les Puissances que vous avez rassemblées, de manière à obtenir la Force Guerrière de votre armée. Priez maintenant pour qu'elle soit de taille à affronter les Squelettes. Si votre Force Guerrière est supérieure ou égale à 13, rendez-vous au [359](#). Si elle est comprise entre 10 et 12, rendez-vous au [459](#). Si elle est comprise entre 7 et 9, rendez-vous au [519](#). Si elle est comprise entre 4 et 6, rendez-vous au [357](#).

22

Vous ôtez le parchemin de son étui et en entamez la lecture. Les runes émettent une faible lueur. Le parchemin, réduit en poussière, tombe sur le sol et vous devenez invisible. Les tentacules s'arrêtent un court instant, cherchant leur proie qui vient de disparaître. Vous profitez de ce répit pour briser le cercle et vous enfuir vers la côte. Rendez-vous au [117](#).

23

MAGICIEN : Vous vous concentrez sur l'amulette, expérimentant sur elle une série de formules et de gestes magiques. Brusquement, le tapis entame une descente en chute libre et se pose brutalement sur la banquise. Chaque joueur perd 1 point d'ENDURANCE. Cette expérience vous convainc de ne plus tenter d'activer ce tapis. Rendez-vous au [344](#).

24

Des hurlements vous tirent de votre sommeil. Vous vous redressez et, d'instinct, portez la main à votre arme. Les feux du campement éclairent une scène de carnage ! Les marchands que vous aviez aperçus quelque temps auparavant traversent le camp, armés de longs couteaux, le visage déformé par un rictus. Ils frappent systématiquement, tels des paysans fauchant les blés, laissant derrière eux des blessés agonisants. Deux gigantesques Loups, le regard brillant d'une lueur écarlate, mènent la curée. Des Loups-Garous ! Devant eux, les femmes et les enfants s'enfuient en hurlant, tandis que les pèlerins brandissent maladroitement des gourdins et des bâtons. La Lune Bleue s'est levée et éclaire le massacre d'une lueur blafarde. Vous vous emparez de votre arme. Rendez-vous au [119](#) et combattez les monstres, mais puisqu'il vous faut vous lever, reprendre vos armes, etc., vous devrez attendre trois Assauts avant d'entamer le combat.

25

Le roi-sorcier a levé une armée de Squelettes pour vous tuer. Que faire devant un tel déploiement de forces ? Vous lancez des regards inquiets alentour, cherchant une issue qui n'existe pas. Dans quelques secondes, leurs armes rouillées vous transperceront sans merci. Vous alliez vous résigner à la mort quand, soudain, l'étendard s'illumine ! Des clameurs effrayées parcourent l'assistance, qui se disperse à la hâte, cherchant refuge dans les coins d'ombre. En un geste désespéré, vous brandissez l'étendard. Aussitôt, un faisceau de lumière vous submerge. Les voix des centurions morts murmurent à vos oreilles des paroles de courage. Le roi-sorcier lui-même esquisse un mouvement de recul et se protège les yeux ! La lumière augmente de puissance ! Peu à peu, des légions fantômes s'interposent entre les Squelettes et l'étendard, prêtes à défendre leur emblème ! Rendez-vous au [178](#).

26

Voyant que vous aviez l'avantage, Auguste s'est replié sur son tapis volant. Vous foncez dans sa direction, mais il manipule son amulette et s'envole à nouveau dans les airs. Hors de portée, il s'écrie, ivre de rage : « Ce château sera votre tombeau ! » Le tapis prend de la vitesse et disparaît à l'horizon. Vous pénétrez aussitôt dans la tour et débouchez sur une plateforme. En contrebas, vous pouvez apercevoir le rez-de-chaussée mais, hélas, il n'y a pas d'escalier ! Si votre groupe compte un magicien, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [238](#).

27

Épuisé par votre fuite éperdue dans la forêt, vous sombrez dans le sommeil. Soudain, un craquement sec vous réveille en sursaut. Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine ! La face grimaçante du Squelette apparaît entre les buissons, vous fixant de ses yeux étincelants ! Rendez-vous au [212](#).

28

PRÊTRE : Le tapis d'Auguste est protégé contre les attaques psychiques. A peine avez-vous entamé votre exorcisme, que vous subissez un choc en retour ! Pour y résister, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR avec deux dés. Si vous échouez, vous perdez vos capacités d'exorcisme pour toute cette aventure. Retournez au [133](#) et choisissez une autre option.

29

Vous prenez votre élan et, d'un bond, plongez dans les eaux glaciales. Vous remontez aussitôt à la surface, cherchant votre souffle, quand un harpon meurtrier passe à quelques centimètres de votre tête. Les marins vous prennent pour cible ! Soudain, une ombre plane au-dessus de vous et vous constatez que les marins s'arrêtent, stupéfaits. Un tapis volant, transportant un homme en robe violette, survole les flots ! L'inconnu vous tend la main et vous hisse à ses côtés. « Le tapis d'Auguste est idéal pour une fuite précipitée », dit-il en souriant. Sans plus tarder, il lance un ordre et le tapis s'envole dans les airs, sous les hurlements des marins. Rendez-vous au [424](#).

30

PRÊTRE : Hélas, tous les événements passés vous ont perturbé et vous ne pouvez plus vous concentrer pour l'instant ! Retournez au [314](#), si un autre joueur désire libérer le Faltyn. Si les tentatives de tous se sont soldées par un échec, rendez-vous au [221](#).

31

La lumière de l'étendard illumine la corne à boire, qui se pare à son tour d'un halo aveuglant. Un liquide rougeâtre en jaillit et éclabousse le sable de l'arène. Aussitôt, de gigantesques barbares vêtus de peaux de bêtes se matérialisent. A la vue des Squelettes, ils frappent leurs boucliers de leurs épées en grognant leur chant de guerre. Notez les hordes barbares sur votre *Feuille d'Aventure*. Rayez la corne à boire et retournez au [178](#).

32

Vous avancez vers le Vampire, le fourreau brandi au-dessus de votre tête. La créature tombe à genoux, le regard fixé sur les bijoux scintillants du fourreau. Elle semble pétrifiée et ne réagit pas à l'instant où vous posez le fourreau sur son front. Immédiatement, son épiderme perd ses reflets écarlates. Ses griffes et ses crocs disparaissent, tandis que l'expression de son visage passe de la haine à la stupeur. Vous retrouvez votre compagnon. Il a rejoint le royaume des vivants et ne semble avoir gardé aucun souvenir de sa métamorphose. Toutes ces péripéties vous ont ôté l'envie de dormir. Vous attendez patiemment que l'aube pointe à l'horizon. S'il vous reste des provisions, vous pouvez vous restaurer (rayez une ration de votre *Feuille d'Aventure*). Les joueurs qui ne mangent pas perdent 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

33

MAGICIEN : Vous pouvez invoquer le Faltyn (rendez-vous au [230](#)), ou bien jeter un sortilège d'Oracle (rendez-vous au [386](#)).

34

Ce qui suit est réservé à celui qui joue avec la Pourfendeuse d'Ombre.

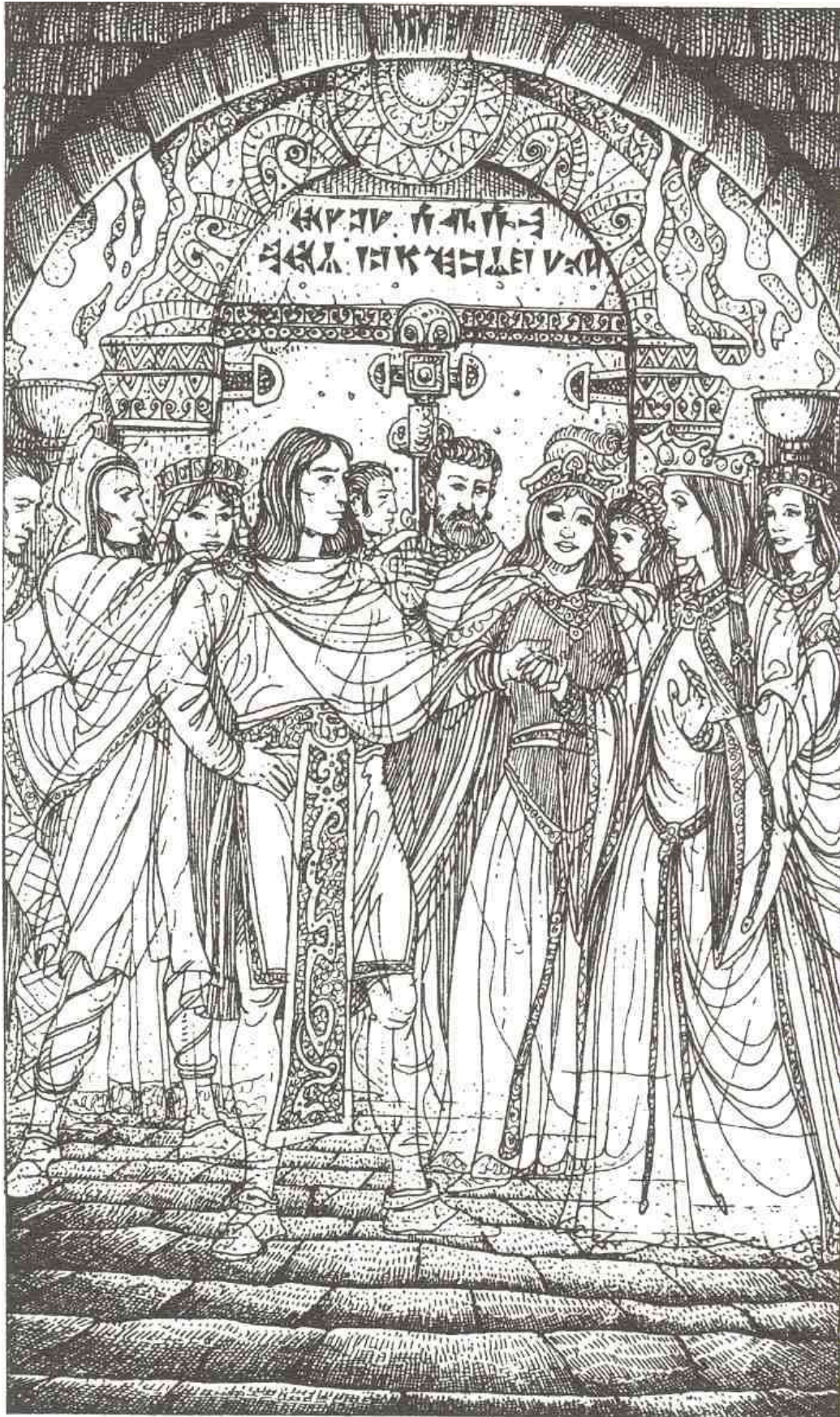
Une vibration sourde court le long de la lame. La patine qui la recouvrait disparaît et l'épée commence à briller d'un éclat aveuglant. Une intense luminosité envahit la pièce. Umborus pousse un hurlement de douleur. L'épée s'est animée d'une vie propre ! Soudain, elle guide votre bras et s'enfonce dans la masse ténébreuse du Démon. Il s'ensuit une explosion. D'instinct, vous vous protégez les yeux... Quand vous osez enfin les rouvrir, la créature a disparu. La Pourfendeuse d'Ombre gît à vos pieds, le métal est chauffé à blanc et vous ne pouvez pas la récupérer (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). A ses côtés, vous remarquez une petite masse sombre. C'est le coeur des Ténèbres, seul souvenir de la présence du Démon. Vous pouvez le prendre. Rendez-vous au [145](#).

35

Dans la bâtisse, une assemblée de silhouettes fantomatiques glisse en silence sur le sol, au rythme d'une mélodie que vous ne pouvez entendre. Progressivement, ils prennent conscience de votre intrusion et tous les regards se tournent vers vous. Vous avancez de quelques pas. Les danseurs disparaissent et vous vous retrouvez dans une salle envahie de toiles d'araignée. Des cris à peine perceptibles s'élèvent alors d'un autre endroit de la bâtisse, accompagnés d'une musique discordante. Une lourde porte de pierre se détache au fond de la salle. Elle porte cette inscription : « VOICI LA FIN DE TON VOYAGE. APRÈS UNE VIE DE FIÈVRE ET DE TOURMENTS, SAVOURE LE REPOS. » Vous vous appuyez de tout votre poids sur la porte, qui s'ouvre en grinçant. Rendez-vous au [428](#).

36

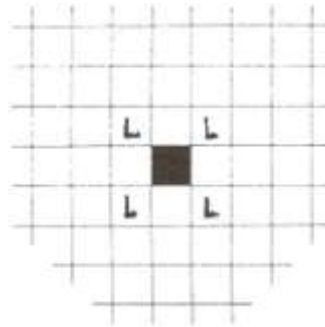
Le chevalier de votre groupe est condamné à perdre 30 points d'Expérience à l'issue de cette aventure pour s'être rendu sans combattre. Les marins mettent un canot à la mer et vous obligent à y descendre sous la menace de leurs harpons. L'embarcation est en mauvais état et, immédiatement, l'eau s'infiltré. Vous empoignez les rames et vous vous éloignez. « Les dieux de Krarth vous ont maudit ! s'exclame Lazarus. Que votre destin s'accomplisse! » *Le Lacodon* disparaît bientôt dans la brume, vous abandonnant au milieu de l'océan. Rendez-vous au [113](#).



35 *Une assemblée de silhouettes fantomatiques glisse en silence sur le sol.*

37

Les joueurs se placent sur les cases marquées L. Les joueurs qui se sont transformés en Vampires des Neiges peuvent se placer où bon leur semble, à condition toutefois de laisser un espace de deux cases entre eux et les joueurs. Les joueurs transformés sont devenus des Morts Vivants. Ils ne disposent donc plus des capacités et des pouvoirs qui étaient les leurs. Cependant, si un joueur devenu vampire possédait une épée magique ou un parchemin, il peut encore les utiliser.



VAMPIRE DES NEIGES (Protection inchangée, Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ 8

POUVOIR : 7 ENDURANCE: 25

Si les Vampires gagnent ce combat, l'aventure est terminée. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [228](#).

38

A l'instant où vous brandissez le crucifix, le Vampire pousse un hurlement de rage et de crainte mêlées. Il tombe à genoux, le corps raidi, et vous implore du regard. « Mon ami... Non ! » dit une voix curieusement familière. Mais votre ami n'est plus, vous le savez. La créature diabolique tente un dernier subterfuge. Vous pressez le crucifix contre son front écarlate, arrachant au Vampire une plainte qui vous fait frémir ! Avec la mort, votre ancien compagnon a repris son apparence première. Vous enterrez sa dépouille et recouvrez sa tombe de pierres (vous pouvez, si vous le désirez, prendre ses possessions). Vous vous asseyez en silence près de sa sépulture, attendant que l'aube se lève. Vous n'avez guère le cœur à vous restaurer, mais si vous ne mangez pas, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

39

Vous contemplez, stupéfait, la fosse où vos compagnons viennent de tomber, quand quatre nouvelles flèches jaillissent des meurtrières. Chaque joueur présent est touché par une flèche (déterminez au hasard les victimes des flèches en surnombre). Chaque flèche inflige un Dommage de 1 dé d'ENDURANCE (moins la Protection). Vous n'avez d'autre alternative que de vous élancer à votre tour dans le puits. A l'instant où vous disparaissiez, de nouveaux traits viennent se briser contre le mur. Rendez-vous au [213](#).

40

Les parois de la pièce sont recouvertes de mains décharnées, figées dans des gestes de supplication. Un malaise incontrôlable s'empare de vous. Si un magicien désire jeter un sortilège d'Oracle, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez avancer dans la pièce malgré vos appréhensions, rendez-vous au [160](#). Si vous jugez plus prudent de rebrousser chemin, rendez-vous au [547](#).

41

PRÊTRE : La créature étend ses bras décharnés en direction de votre gorge mais au dernier moment, elle s'écroule à vos pieds ! Vous titubez un court instant, épuisé par votre effort de concentration, avant de poser un regard sur les restes du monstre. Rendez-vous au [303](#).

42

MAGICIEN: Vous placez les bijoux devant vos yeux et vous les maintenez en place en fronçant les sourcils. Votre intuition était juste : vous pouvez apercevoir les frêles silhouettes des créatures. Rendez-vous au [100](#) pour combattre, mais procédez normalement à votre lancer avec deux dés, au lieu des trois mentionnés dans le texte, puisque les Sylphes ne sont plus invisibles pour vous.

43

PRÊTRE : Vous tentez de faire abstraction des étranges sensations que vous avez perçues, mais cela a pour effet de briser votre concentration. Vous reprenez pied dans la réalité. Rendez-vous au [256](#).

44

« Donnez-moi le fourreau de l'Épée de Légende », ordonne-t-il en tendant la main. Si vous obéissez, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [522](#).

45

La procession silencieuse pénètre bientôt dans un sanctuaire dont les parois sont composées d'ossements humains ! Vous y entrez à leur suite et cherchez aussitôt un coin d'ombre. Mis à part les cierges que portent ces étranges personnages, le lieu est éclairé depuis le plafond. En levant les yeux, vous constatez que la lumière est prodiguée par l'aura d'un Faltyn. La pauvre créature est pendue la tête en bas, dans une cage de fer. Les porteurs viennent de déposer la civière devant un autel. Celui qui ouvrait la marche sort alors un curieux symbole d'argent et le pose sur la poitrine de votre compagnon inanimé. Le temps est venu d'intervenir. Si vous désirez utiliser un objet, rendez-vous au [448](#). Si vous préférez attaquer, rendez-vous au [202](#). Si vous jugez plus prudent de rebrousser chemin, rendez-vous au [152](#). Vous pouvez aussi attendre la suite des événements (rendez-vous au [567](#)).

46

Les Vampires vous entourent lentement. Vous comprenez, à leur regard vide, qu'il ne s'agit plus de vos compagnons, mais de créatures macabres, assoiffées de sang. Si votre groupe comprend un prêtre désirant intervenir, rendez-vous au [206](#). Si vous désirez les combattre, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez recourir à un objet, rendez-vous au [376](#).

47

MAGICIEN : Vous jetez un sortilège d'Oracle. Bientôt, votre esprit sonde les méandres du futur. *La clairière réapparaît. La nuit est tombée et les feux du campement éclairent une scène de carnage ! Des cadavres mutilés gisent sur le sol, et les tueurs armés de longs couteaux s'acharnent sur leurs victimes. Vous reconnaissez les corps des voyageurs et, parmi eux, un cadavre portant votre cape...* Brusquement, vous reprenez pied dans le présent, aveuglé un court instant par la lueur des feux. Rendez-vous au [468](#).

48

La jeune fille recouvre ses esprits : « Je suis de Wyrđ, murmure-t-elle. J'ai fui avec mes deux frères. Notre famille a trop souffert de la tyrannie du roi-sorcier. Mais l'Eislaken s'est dressé et a tué mes frères... comme il tue tous ceux qui tentent de... s'enfuir. » Sa voix n'est plus qu'un souffle, elle a perdu trop de forces et sa fin est proche. Si vous voulez lui demander qui est l'Eislaken, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez l'interroger sur la source des pouvoirs du roi, rendez-vous au [544](#). Si vous voulez lui demander comment il peut être vaincu, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez la laisser mourir en paix, rendez-vous au [59](#).

49

Une nuée de dards ensanglantés surgit de la sphère. Leur taille augmente et, bientôt, une muraille d'épées acérées s'aligne, flottant dans les airs. Si vous êtes en cours d'affrontement, ou sur le point de combattre, les lames fondent sur vos ennemis et leur font perdre un total de 1 dé x 1 dé d'ENDURANCE avant de disparaître. Les Dommages sont répartis entre tous les ennemis en présence (arrondir au chiffre supérieur). L'armure assure la protection habituelle. Si vous n'êtes pas au combat lorsque vous activez la sphère, les lames se retournent contre vous. Si vous survivez, retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

50

Votre ancien compagnon est mort, cette fois-ci. Si vous disposez d'un objet permettant de le ressusciter, vous pouvez l'employer. Sinon, vous lui accordez une dernière pensée avant de le fouiller (consultez sa *Feuille d'Aventure*). Ce faisant, vous découvrez une amulette en forme de tête de mort autour de son cou. N'oubliez pas de la noter si vous la prenez. Rendez-vous au [353](#).

51

VOLEUR : Vous escaladez la paroi du sanctuaire en prenant appui sur les ossements en saillie. Arrivé à hauteur de la cage, vous vous élancez dans le vide, bras tendus... Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre **HABILETÉ** avec deux dés pour agripper la cage. Vous délivrez alors le Faltyn et la créature vous dépose sur le sol (rendez-vous au [568](#)). Si vous manquez ce lancer, vous chutez de plusieurs mètres et vous perdez 1 dé

d'ENDURANCE (votre armure n'assure aucune Protection). Dans ce cas, vous n'avez aucune envie de réitérer votre tentative. Retournez au [314](#) si un autre joueur désire à son tour sauver le Faltyn, ou au [221](#) si les essais de tous ont échoué.

52

Allez-vous utiliser la sphère de Feu (rendez-vous au [324](#)), le briquet d'ambre (rendez-vous au [77](#)) ou de la poudre d'argent (rendez-vous au [64](#)) ? Si vous ne possédez pas ces objets ou si vous ne voulez pas les employer, vous partez dans la direction opposée à la procession (rendez-vous au [152](#)).

53

Vous lâchez le fourreau et le regardez disparaître dans la couche nuageuse. Aussitôt, le roi-sorcier lâche un ordre et une gigantesque Araignée descend à la suite du fourreau, suspendue à un fil. La créature disparaît à son tour dans le tapis de nuages, mais remonte bientôt, tenant le fourreau entre ses pattes ! Le roi-sorcier s'en empare. « En temps normal, cet acte stupide vous aurait laissé sans défense face aux cinq archimages. Mais leurs pouvoirs ne s'étendent pas au Rêve de Wyrd. Ici, je suis le monarque absolu et vous allez le comprendre... »

La toile d'araignée où vous êtes accroché disparaît et vous chutez dans le vide dans un cauchemar sans fin, spécialement conçu pour vous...

54

Si vous avez acheté Scribo le corbeau, désignez le joueur qui en sera propriétaire. L'oiseau ne compte pas comme un objet. Il vous suivra même si vous ne le portez pas sur votre épaule. Vous pouvez aborder les marchands au comptoir (rendez-vous au [358](#)), ou bien demander à l'aubergiste une chambre pour la nuit (rendez-vous au [515](#)).



L'homme esquisse un sourire mauvais. « On ne refuse pas l'offre d'Auguste de Vanterie sans en subir les conséquences », dit-il d'une voix froide. A ces mots, il sort une fiole et en déverse le contenu à la mer. « *Latet mors in gurgite vasto !* » s'écrie-t-il. Aussitôt, des mouvements désordonnés agitent les flots. Une vague gigantesque se dresse contre le flanc du navire. Les marins effrayés s'égayent sur le pont et le capitaine tombe à genoux. L'ombre noire de la vague recouvre le bateau. « Au moindre geste j'envoie votre navire au fond de la mer, menace l'inconnu. Si vous voulez sauver vos vies, remettez moi le fourreau de l'Épée de Légende ! » Si vous y consentez, rendez-vous au [419](#). Si vous refusez, rendez-vous au [439](#).



55 Auguste de Vanterie sort une fiole et en déverse le contenu dans la mer.

56

Votre tactique semble porter ses fruits et, une à une, vous empochez les pièces de votre adversaire. Mais, en milieu de partie, la situation s'inverse et l'Elfe gagne systématiquement. Vous ne comprenez rien, il vous aurait donc manœuvré depuis le début? Vous devez concéder la défaite. L'Elfe se relève, l'air satisfait. «Vous avez perdu, dit-il. Retournez d'où vous venez. » Certes, c'est ce que vous aviez convenu, mais cela signifie aussi la fin de votre quête. Allez-vous abandonner maintenant ? Si vous préférez combattre les Elfes, rendez-vous au [211](#).

57

Ce qui suit ne concerne que les joueurs endormis.

Un grognement vous arrache à votre sommeil. Vous vous dressez aussitôt sur votre couche. Une face rubiconde, aux traits déformés par la haine, vous observe dans la pénombre. Vous repérez les canines démesurées d'un Vampire des Neiges... mais ce visage vous est connu ! Vous vous relevez d'un bond, arme en main, et hésitez un instant. Non ! Ce n'est plus votre compagnon, mais un Mort Vivant sans âme assoiffé de sang. Si vous êtes confronté à un seul Vampire, rendez-vous au [8](#). Si plusieurs de vos compagnons sont devenus des Morts Vivants, rendez-vous au [46](#).

58

MAGICIEN : Pour la première fois depuis que vous traitez avec lui, le Faltyn s'adresse à vous avec du respect dans la voix. « *Tes largesses n'auront pas été vaines, dit-il. Lorsque tu traverseras la pièce, ne foule que les dalles noires. Des cinq objets que tu trouveras dans le coffre, choisis la sphère de Feu. Cet objet, lorsqu'il est activé, se transforme en fournaise impossible à contrôler. Uses-en à bon escient...* » Sur ces mots, la créature disparaît. Suivant ses conseils, vous atteignez le coffre et vous en soulevez le couvercle. Rendez-vous au [294](#).

59

Ses yeux se ferment définitivement, tandis que le soleil darde ses derniers rayons. Vous ne pouviez la sauver. Il faut maintenant songer à rallier la terre ferme avant la nuit. Vous pouvez prendre la cape et les gants de la jeune fille, ils ne lui seront plus d'aucun secours... Rendez-vous au [365](#).

60

Si tous les joueurs ont choisi de demeurer sur la dalle, rendez-vous au [183](#). Si certains ont sauté sur le côté, rendez-vous au [385](#). Si tous ont quitté la dalle, rendez-vous au [489](#).

61

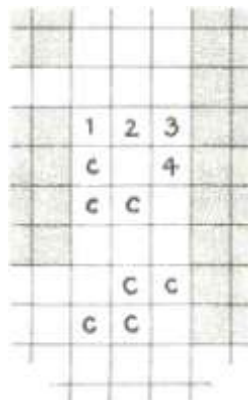
Vous vous enfoncez dans le sous-bois. Les branches basses et les ronces vous fouettent le visage et lacèrent vos vêtements. La forêt tout entière semble interdire votre fuite. L'air froid déchire vos poumons et, bientôt, une douleur au côté vous force à l'arrêt. Pantelant, vous brandissez vos armes, déterminé malgré tout à en finir avec la meute.

CHIEN DE GIVRE (Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE:25

Il ne vous reste pas assez d'énergie pour fuir. Si vous survivez à cet affrontement, rendez-vous au [66](#).



62

Vous reprenez connaissance sur l'herbe tendre de la rive d'un lac. Ce décor vous semble étrangement familier. Ce lac ressemble à celui qui entourait le Château de la Nuit Éternelle, mais la monstrueuse bâtisse a disparu. A sa place se dressent quelques ruines rongées par le lierre... les eaux stagnantes ont, elles aussi, cédé la place à une onde claire qui scintille sous le soleil hivernal. Vous vous retournez vers la Forêt des Elfes. Les arbres fantomatiques envahis de ronces sont devenus des sapins majestueux d'un

vert étincelant... Soudain, une ombre vous recouvre. Vous vous dressez d'un bond, mais ce n'est qu'un couple de vieillards au sourire amical. La vieille femme ôte le pendentif qu'elle porte autour du cou et vous le remet. Le pommeau de l'Épée ! Vous alliez la remercier, mais déjà elle s'éloigne, en tenant son vieux compagnon par la main. Ils discutent ensemble et vous pouvez percevoir des éclats de rire joyeux. Votre quête est couronnée de succès. Les joueurs survivants se partagent équitablement un total de 1 000 points d'Expérience. Rendez-vous au [570](#).

63

VOLEUR : Vous comprenez la raison de votre malaise : la ferme est mal entretenue, mais il n'y a pas de mauvaises herbes au pied des murs. On pourrait croire que la bâtisse a été déposée au centre de la clairière quelques minutes auparavant. Pour plus de certitude, vous allez arracher un branchage dans les buissons environnants et vous le recouvrez de votre cape. Quelques instants plus tard, vous agitez ce rameau par l'entrebâillement de la porte. « Que se passe-t-il ? s'exclame une voix. Ce n'est pas normal, tu devrais tomber, mortel ! » Vous percevez des craquements secs, tels des ossements que l'on entrechoque. Le bruit se rapproche de l'entrée, aussitôt suivi d'un hurlement ! Au même instant, la ferme disparaît et vous vous retrouvez au bord d'une fosse hérissée de pieux. Au fond du gouffre, vous pouvez apercevoir le Squelette, tentant désespérément de s'extirper du piège qui vous était destiné ! Rendez-vous au [258](#).

64

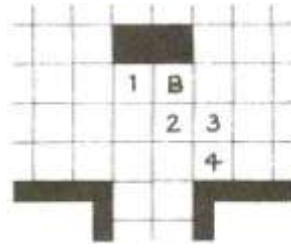
D'un mouvement ample, vous projetez la poussière d'argent en direction du groupe. Les personnages encagoulés s'immobilisent aussitôt. Soudain, une rafale de vent jaillit de nulle part et, dans un claquement de métal, le bourreau qui a tué votre compagnon apparaît derrière la civière ! Aussitôt, il brandit son cimenterre et s'élance à l'attaque.

BOURREAU (Protection 2, Dommages 4 dés + 1)

FORCE : 9 **HABILETÉ** : 8

POUVOIR : 9 **ENDURANCE**:50

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [152](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [387](#).



65

Quelques heures se sont écoulées et vous survolez une vaste étendue glacée. Vous apercevez à l'horizon un gigantesque pic rocheux, surmonté d'une forteresse immaculée. Auguste murmure quelques paroles magiques et le tapis descend vers le château. Le mage se tourne vers vous. « Assez plaisanté, dit-il d'une voix sifflante. Je suis le serviteur de l'archimage Uru qui vit maintenant dans le ciel sous la forme de l'Albane. Le fourreau que vous avez est sa propriété. Vous allez me le remettre. Si vous refusez... » Auguste vous désigne d'un air menaçant la couche de glace, à plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Si vous lui remettez le fourreau, rendez-vous au [419](#). Si vous refusez, malgré ses menaces, rendez-vous au [504](#).

66

Vous reprenez votre progression. Vous êtes épuisé et, à plusieurs reprises, vos jambes se dérobent. Vos lèvres sont desséchées par le froid et vos paupières gonflées de fatigue semblent peser des tonnes. L'aube s'est-elle levée ? Vous ne sauriez le dire. La forêt est baignée d'une lueur blafarde. Rendez-vous au [104](#).

67

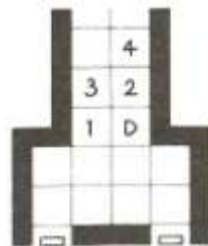
Un cri étouffé vous arrache de votre sommeil. Vous cherchez votre compagnon du regard, mais en vain. Soudain, une masse inerte tombe à côté de vous ! Le cadavre de votre ami, ses yeux figés dans une expression de terreur ! Comme vous le contemplez, interdit, il se décompose et tombe en poussière ! Tous vos sens en alerte, vous scrutez les alentours. Des craquements résonnent dans le sous-bois. Rendez-vous au [521](#).

68

MAGICIEN : Vous vous concentrez et invoquez votre sortilège mais, au même instant, le Squelette regarde dans votre direction, comme s'il prenait conscience de votre présence. Si vous désirez abandonner votre tentative et fuir, rendez-vous au [492](#). Si vous préférez poursuivre votre concentration, rendez-vous au [86](#).

69

En dépit de son apparence, la petite créature s'avère un adversaire redoutable. Varadaxor se replie pour vous laisser le champ libre.



DÉMON (Protection 2, Dommages 2 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 10 ENDURANCE: 30

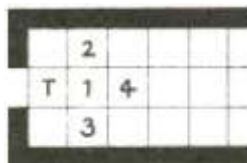
La créature est dotée d'une queue fourchue et venimeuse. Toute personne blessée jette un dé. Avec un résultat de 1, elle perd 4 dés d'ENDURANCE sous l'effet du poison. Si vous parvenez à l'éliminer, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [406](#).

70

MAGICIEN : De mauvaise grâce, le Faltyn se matérialise à nouveau. « Explique-toi ! » lui ordonnez-vous, sans quitter un instant du regard la lueur qui se rapproche dangereusement du sol. « *La lumière est envoyée par la Lune Bleue ! s'écrie-t-il. Tu as offensé l'archimage qui habite le ciel. Détruis son serviteur avant qu'il ne se renforce au contact de la terre!* » Le Faltyn disparaît avant que vous ayez pu lui poser une autre question. Soudain, dans un tourbillon d'étincelles, la lueur s'écrase au centre de la clairière ! Rendez-vous au [180](#).

71

Vous vous élancez en hurlant. Thanatos le Géant relève son épée et se prépare calmement au combat



THANATOS (Protection 2, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 45

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez fuir, il vous faudra retourner dans la salle du Gardien de la Mémoire (rendez-vous au [367](#)).

72

« Hors de question ! vous exclamez-vous, indigné. Nous n'allons pas ramer comme des esclaves pendant toute la traversée. Il doit bien exister un autre moyen de se rendre au Royaume de Wyrd. » Vous vous éloignez de la galère. Bientôt, un homme mince vous aborde. Il porte une cape violette. « Bonjour étranger, je suis le mage Auguste de Vanterie, j'ai entendu par hasard votre conversation avec le capitaine. Il vous faudra beaucoup de courage pour vous rendre au Royaume de Wyrd, mais je connais un moyen de rendre ce périple moins éprouvant. » En parlant, il joue avec une perle blanche, maintenue à son cou par un lacet de cuir. Si vous désirez en savoir davantage, rendez-vous au [166](#). Sinon, vous devez tenter votre chance auprès des navires de pêche amarrés au quai (rendez-vous au [417](#)).

73

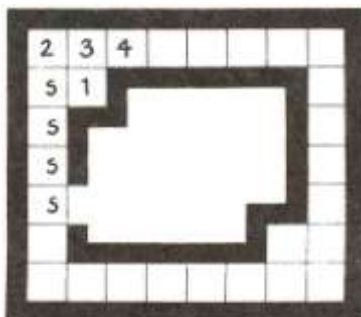
Les monstres gisent à vos pieds, ainsi que les marchands qui les servaient. Les Loups reprennent forme humaine et vous reconnaissez les deux joueurs d'échecs. Vous êtes maintenant seul dans la clairière. Les autres voyageurs sont morts ou ont fui dans les bois environnants. Vous remarquez que l'un des Loups-Garous a eu sa patte sectionnée au cours de l'affrontement et qu'elle n'a pas repris forme humaine. Notez la patte de Loup sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [85](#).

74

CHEVALIER : La vague déferlante sera sur vous dans quelques secondes, mais vous n'allez pas vous laisser emporter comme un fétu de paille ! Vous vous accroupissez et empoignez fermement le bastingage. Un torrent de sang et d'os vous submerge... Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE pour ne pas être entraîné au fond du ravin. Si vous manquez ce lancer, vous chutez dans le vide... Rendez-vous au [430](#).

75

Vous poussez la lourde porte de l'auberge de l'Ours Blanc. L'auberge est presque vide, mais le patron, un gros homme bedonnant à la barbe noire, vous accueille avec le sourire. « Allez donc vous réchauffer près de la cheminée, dit-il. Je peux vous proposer des chambres individuelles pour 1 Pièce d'Or. Les voyageurs se font rares au début de l'hiver. Le repas coûte 1 Pièce d'Or, vin chaud aux épices compris. Si vous ne pouvez pas vous offrir de chambre, vous pourrez coucher près du feu, c'est gratuit. » Si vous désirez prendre un repas, rendez-vous au [531](#). Sinon, rendez-vous au [537](#).



76

Auguste recule devant vos airs farouches. Il n'est manifestement pas habitué à ce qu'on lui oppose la moindre résistance. Il se tourne vers ses quatre serviteurs, qui s'élancent aussitôt à l'attaque.

SERVITEUR (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 8

Il vous est impossible de fuir. Si vous éliminez les serviteurs d'Auguste, rendez-vous au [26](#).

77

L'étincelle du briquet se transforme en long ruban de flammes qui allume les quatre lanternes, avant de s'étendre au-dessus du cadavre ! (Si vous ne les avez pas déjà éliminés, les personnages s'enfuient en hurlant de terreur.) Soudain, votre compagnon se lève et projette au loin le drap qui le recouvrait (vous pouvez lui rendre sa *Feuille d'Aventure*). Maintenant qu'il a connu la mort et qu'il en est revenu, il pourra combattre sans peur. Son total de départ de FORCE gagne définitivement 1 point. Un hurlement de rage s'élève de la direction que prenait ce cortège macabre. De crainte d'une mauvaise rencontre, vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [547](#).

78

Vous murmurez la formule qui active la sphère. Une intense chaleur s'en dégage et vous devez la lâcher. Elle touche la glace dans un sifflement de vapeur et s'embrase. La fournaise qui s'en dégage vous force à reculer d'un pas. Lentement, la sphère s'enfonce dans la banquise, en direction du monstre... Quelques instants plus tard, un hurlement de douleur retentit ! Des flammes attaquent les tentacules. Sans perdre une seconde, vous vous enfuyez vers la côte. Lorsque vous vous retournez, le monstre en flammes a jailli de la banquise. Vous rejoignez aussitôt la terre ferme. Rendez-vous au [117](#).

79

La marionnettiste vous accueille d'un sourire figé. Décontenancé par son attitude, vous bafouillez « La représentation est-elle terminée ? » La vieille femme emballe ses poupées sans cesser un instant de sourire. « Oh, non ! réplique-t-elle. Cela ne fait que commencer... Je joue aussi à midi et le soir. » Elle a rassemblé son attirail et vous l'aidez à placer sa hotte sur ses épaules. Bientôt, elle s'éloigne d'une démarche sautillante, semblable à celle de ses poupées. Vous la suivez du regard, perplexe, avant de repartir au hasard des rues... Rendez-vous au [306](#).

80

Sans attendre, vous plongez entre les draps frais du lit et sombrez dans un profond sommeil. Cette nuit de repos vous permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de votre total de départ (arrondi au chiffre supérieur). Le lendemain matin, vous retournez dans la salle commune. L'aubergiste s'affaire autour de lâtre et fait rôtir un agneau. Vous mangez de bon appétit et ce repas vous permet, si nécessaire, de récupérer 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Maintenant, rendez-vous au [245](#).

81

Vous poursuivez votre route et établissez votre campement à l'abri d'une colline qui vous masque du village. Vous pouvez de cette manière allumer un feu sans crainte d'être repéré. Le sommeil vous gagne, mais il est peuplé de rêves étranges. Le lendemain matin, vous vous réveillez, l'esprit embrumé de sensations malsaines. Vous ranimez le feu et vous vous restaurez. Les joueurs qui ont dormi dans un sac de couchage récupèrent 1 point d'ENDURANCE ; ceux qui n'avaient pas de sac perdent 1 point. Si vous vous êtes restauré, n'oubliez pas de rayer une ration sur votre *Feuille d'Aventure*. Ce repas vous rend aussi 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [520](#).

82

MAGICIEN: Les Sylphes s'apprêtent à vous attaquer (rendez-vous au [100](#)). Votre sortilège portera ses fruits dès l'instant que vous l'aurez jeté.

83

Vous vous frayez un passage parmi les clients et perdez de vue un court instant la table des prêtres. Lorsque vous arrivez enfin à leur hauteur, vous constatez avec surprise que le vieil homme n'y est plus. Les prêtres portent tous des masques de cuir, peints de couleur chair. « Veuillez vous asseoir », dit l'un d'eux d'une voix étouffée par son masque. Il pose sur la table un vieux corbeau afin de vous laisser de la place sur le banc. L'animal irascible se débat un instant en croassant. Vous engagez la conversation et en venez rapidement au but de votre voyage. « Le Royaume de Wyrd est pris par les glaces en cette période de l'année, répond l'un des prêtres. Aucun navire n'acceptera de vous y conduire. » Les prêtres soupirent l'un après l'autre et portent leur attention sur leur oiseau. « Notre ordre est pauvre et nous

sommes obligés de nous séparer de notre vieux compagnon. Voulez-vous l'acheter ? Il se nomme Scribo. Nous le vendons 1 Pièce d'Or... » demande un prêtre. Si vous acceptez de l'acheter, rayez 1 Pièce d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Les prêtres n'ont plus rien à vous apprendre et vous prenez congé. Rendez-vous au [54](#).

84

Vous contemplez le bébé d'un air désolé. « Mourir si jeune ! dites-vous. C'est injuste. » Shanhans hoche la tête. « Dans nos contrées, mourir est souvent une délivrance... » Manifestement, la vie de ces paysans ne connaît guère de moments de réjouissances. Bientôt, une femme vous apporte des couvertures. « Vous dormirez près du feu ce soir, dit-elle. Il n'y aura pas de cauchemar, à cause de la Seler. » Vous installez votre couche près de l'âtre tout en vous interrogeant sur le sens de ces paroles. Vous vous endormez et, de fait, nul rêve ne vient troubler votre sommeil. Vous vous réveillez en pleine forme. Chaque joueur récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ (arrondi au chiffre supérieur), plus (si nécessaire) 1 point pour le déjeuner qu'on vous sert. Il est temps de partir. Vous remerciez Shanhans de son hospitalité et repartez dans l'air vif du matin. Rendez-vous au [520](#).

85

Vous fouillez le campement dévasté et découvrez des Pièces d'Or éparpillées (vous en comptez 45). Le plateau d'échecs et les pièces se trouvent encore près du feu. La cape de fourrure d'un joueur était maintenue par une broche d'argent en forme de tête de loup (prenez ce qui vous convient et notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, des gémissements vous poussent à vous retourner. Vous foncez dans leur direction et découvrez le musicien. Le malheureux tente de se relever, mais une vilaine blessure au côté l'en empêche. Il a déjà perdu beaucoup de sang, sa fin est proche... Rendez-vous au [335](#).

86

MAGICIEN: Mue par un instinct surnaturel, la créature s'avance dans votre direction ! Vous disposez de trois Assauts pour lancer votre sortilège. Passé ce délai, elle sera au contact. Le Squelette a un total de POUVOIR de 6, 30 points d'ENDURANCE et 1 point de Protection. S'il arrive au contact, rendez-vous au [276](#). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [248](#). Si vous réussissez à le détruire, rendez-vous au [303](#).

87

Vous bondissez de dalle en dalle. Jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez sans encombres de l'autre côté. Sinon, vous chutez dans le vide et vous vous écrasez au sol... Si d'autres joueurs doivent encore traverser le pont, rendez-vous au [240](#). Si tous les survivants ont traversé, rendez-vous au [35](#).

88

La porte se referme avec un cliquetis à peine perceptible. Aussitôt, un rire résonne dans votre dos. Un visage ironique est apparu dans les airs. « Vous aviez peur du Démon ? ricane-t-il. Il était enchaîné... le véritable danger est ici ! » Le visage disparaît et une horde de créatures hideuses, semblables à des scorpions, mais de la taille d'un loup, surgissent à l'extrémité du couloir. Rendez-vous au [95](#).

89

Vos efforts n'ont pu venir à bout de l'Élémental d'Eau. La vague surplombe le navire, prête à l'engloutir. Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [283](#). Si aucun chevalier n'est présent, il ne vous reste plus qu'à faire votre prière ! Des trombes d'eau s'abattent sur le navire et l'entraînent par le fond, corps et biens...



90

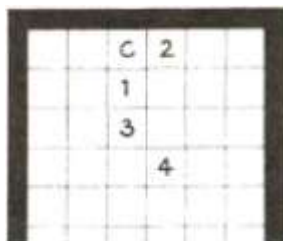
L'étincelle du briquet se transforme en long ruban de flammes qui allume les quatre lanternes, avant de s'étendre au-dessus du cadavre ! (Si vous ne les avez pas déjà éliminés, les personnages s'enfuient en hurlant de terreur.) Soudain, votre Double se lève tel un automate et s'avance, impassible, en brandissant son arme. Si vous désirez brandir la vôtre pour parer le coup, rendez-vous au [456](#). Si vous préférez demeurer immobile, rendez-vous au [375](#).

91

Vous vous réveillez sous un ciel gris. Vous pouvez déjeuner, s'il vous reste encore des rations. Les joueurs qui ne mangent pas perdent 1 point d'ENDURANCE. Bientôt, vous rassemblez votre paquetage et, le regard fixé vers le nord-est, entamez votre périple en direction du Royaume de Wyrd. Rendez-vous au [422](#).

92

Le chef des barbares brandit sa hache avec un rire satisfait. Aussitôt, l'assemblée pousse des vivats et frappe du poing sur la table, se délectant à l'avance.



CHEF BARBARE (Protection 1, Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE:30

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [451](#). Si vous préférez l'asservir, rendez-vous au [243](#).

93

MAGICIEN : Grâce à votre sortilège de Téléportation, vous et vos compagnons pourrez explorer les étages de la tour. Rendez-vous au [470](#).

94

PRÊTRE : Vous vous élanchez dans le vide... et vous flottez dans les airs. Quelques secondes plus tard, vous vous posez sur la banquise. Si vous êtes seul, rendez-vous au [344](#). Si d'autres joueurs doivent descendre, rendez-vous au [498](#).

95

La carapace de ces hideuses créatures a la solidité du métal et leur dard libère un poison virulent.



SCORPION (Protection 4, Dommages 3 dés)

FORCE : 6 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE:18

Si vous choisissez de fuir dans la cour, rendez-vous au [272](#). Si vous parvenez à tuer les monstres, rendez-vous au [249](#).

96

Un silence de mort succède au fracas des armes. Vous vous approchez du cadavre de votre ami, gardé par ces étranges lanternes éteintes. Vous pouvez tenter de le ressusciter, si vous possédez un objet qui permette ce miracle (rendez-vous au [52](#)). Autrement, vous pouvez prendre ce qu'il possédait et poursuivre votre quête (rendez-vous au [152](#)).

97

PRÊTRE : Votre vision normale ne vous est d'aucun secours en cette circonstance. En parant la première attaque avec votre bâton, vous comprenez la justesse de votre décision.



SYLPHE (Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8
POUVOIR : 8 ENDURANCE : 14

Un des Sylphes vous empêche de progresser le long du pont. Si vous abandonnez le combat, retournez au [226](#). Si vous les éliminez tous les deux, rendez-vous au [350](#).

98

Ce qui suit est réservé au joueur qui ouvre la marche.

A l'instant où vous posez le pied sur une dalle blanche, une lumière aveuglante en jaillit. Une odeur de chair brûlée envahit la pièce. La douleur que vous ressentez vous fait comprendre que cette chair est la vôtre ! Vous perdez 4 dés d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Si vous êtes encore en vie, vous savez maintenant que les dalles blanches sont dangereuses mais, en ne foulant que les dalles noires, vous parvenez sans encombre jusqu'au coffre et vous en soulevez le couvercle. Rendez-vous au [294](#).

99

Le chef des Elfes semble intéressé par votre suggestion. Les Elfes, vous le savez, ne peuvent résister à l'attrait du jeu. « Qu'on aille chercher un plateau et des pièces », ordonne-t-il sans vous quitter du regard. L'un des soldats disparaît dans la forêt et revient quelques minutes plus tard avec un échiquier complet. Le seigneur elfe s'assoit et choisit les blancs. Vous prenez place en face de lui. Désignez le joueur qui va l'affronter. Si le

voleur désire tricher, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez jouer loyalement, désignez un autre que le voleur et rendez-vous au [434](#).

100

Vos adversaires sont invisibles, mais leurs armes ne le sont pas. Vous devrez néanmoins procéder à vos lancers avec trois dés au lieu de deux.



SYLPHE (Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 14

Vous ne pouvez avancer sur le pont puisqu'un Sylphe vous bloque le passage. Si vous désirez abandonner le combat, retournez au [226](#). Si vous les tuez, rendez-vous au [350](#).

101

PRÊTRE : Vous déversez le contenu de la bouteille de lait sur la flamme, plongeant la pièce dans l'obscurité. Les rubans spiralés arrêtent leur progression et s'en retournent dans le marbre. Rendez-vous au [145](#).

102

Un silence pesant succède au fracas des armes. Les hommes se sont volatilisés, et seuls subsistent de leur passage leurs robes vides et les cierges sur le sol. Vous vous penchez sur la civière, expérimentant l'étrange sensation de contempler votre propre cadavre. Vous avez le sentiment qu'il existe un lien surnaturel entre le mort et les lanternes qui l'entourent. Si vous désirez utiliser la sphère de Feu, rendez-vous au [553](#). Si vous préférez recourir au briquet d'ambre, rendez-vous au [90](#). Vous pouvez aussi utiliser un cierge (rendez-vous au [485](#)). Si vous préférez abandonner cette idée et poursuivre votre quête, rendez-vous au [547](#).

103

L'aubergiste perd tout à coup son air jovial et, d'un signe de tête, vous désigne l'étable qui jouxte la salle commune. Vous vous endormez dans la paille. Grâce à ce repos, chaque joueur blessé récupère 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [245](#).

104

Cette maudite forêt semble n'avoir pas de limites. Les ronces entremêlées pointent leurs épines, comme autant de couteaux menaçants. Un vent glacial vous fouette le visage, le ciel a la couleur du plomb. Vous perdez bientôt toute notion du temps, ne sachant plus si vous marchez depuis des heures ou des jours. L'esprit embrumé, vous progressez comme dans un rêve monotone, sans plus prendre garde au paysage inchangé... Brusquement, vous prenez conscience d'avoir quitté la forêt. Vous cheminez maintenant dans une lande recouverte de neige vers un lac bordé d'étranges blocs de rochers. Vous vous retournez pour jeter un dernier regard à cette forêt maudite. Ce périple n'est plus qu'un mauvais souvenir et il vous semble même l'avoir rêvé. La surface enneigée qui vous sépare de la lisière des bois est immaculée, sans aucune empreinte... Rendez-vous au [168](#).

105

PRÊTRE : Vous reconnaissez le rituel qui précède l'apparition de l'Umborus Noir, Démon de l'ombre doté de pouvoirs effrayants. Les ombres sur les parois se rassemblent pour former une vague silhouette. Vous devez absolument interrompre ce rituel. Si vous désirez employer la sphère de Feu, rendez-vous au [495](#). Si vous préférez utiliser une bouteille de lait, rendez-vous au [101](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [380](#).

106

PRÊTRE : Vous usez de vos perceptions extrasensorielles. *Curieusement, les marchands ne sont pas endormis. Ils simulent le sommeil mais leurs pensées sont actives et ils semblent sous le coup d'émotions incontrôlées. Vous commencez à avoir des doutes sur leur véritable nature...* Rendez-vous au [468](#).

107

CHEVALIER : Vous ne possédez aucun pouvoir qui vous permettrait de sortir de cette fâcheuse situation. Aussi, rassemblant votre courage, vous bondissez de dalle en dalle jusqu'au milieu du pont. Maintenant les crânes étincelants foncent sur vous, cherchant à vous déséquilibrer ! Si vous désirez les combattre, rendez-vous au [476](#). Si vous préférez poursuivre votre course éperdue, rendez-vous au [87](#).

108

Varadaxor contemple un instant la tête éclatée de la Dame Grise et achève de la pulvériser à coups de talon. « Maintenant, les âmes de mes frères reposeront en paix », murmure-t-il. Si vous désirez quitter la pièce sans plus tarder, rendez-vous au [406](#). Si vous voulez fouiller les lieux, malgré l'écoeuvante poussière grise qui s'échappe du corps de la créature, rendez-vous au [311](#).

109

Vous avez le sentiment qu'il existe un lien surnaturel entre le mort et les lanternes. Peut-être qu'en les allumant, vous parviendrez à ranimer le cadavre. Mais avez-vous vraiment envie de voir se lever votre Double ? Si vous désirez utiliser la sphère de Feu, rendez-vous au [553](#). Si vous préférez recourir au briquet d'ambre, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez abandonner cette idée, retournez au [426](#).

110

PRÊTRE : Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez localiser la source de son pouvoir. Mais le Squelette a pris conscience de votre présence. Il pose sur vous son regard enflammé. Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [492](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [276](#).

111

Vous enjambez le cadavre de Thanatos et pénétrez dans la salle qu'il gardait. Vous découvrez une cellule circulaire, dépourvue d'ornementation et éclairée par une lanterne pendue au plafond. Le faisceau de lumière baigne un objet fiché dans un socle au centre de la pièce. Il s'agit de l'étendard de la première légion du Selentium ! Cet objet doit avoir plus de mille ans. Il n'était connu jusqu'à ce jour dans le monde civilisé que par d'anciennes

estampes. Vous le soulevez avec déférence et, ce faisant, il vous semble entendre le bruit des farouches légions défilant à sa suite. L'étendard vous redonne le courage de rebrousser chemin et d'affronter une fois encore les périls du sanctuaire. Mais en retournant sur vos pas, vous ne traversez que des salles vides. Quelques minutes plus tard, vous quittez le sanctuaire. Rendez-vous au [547](#).

112

VOLEUR : Mû par une soudaine inspiration, vous enlevez votre cape. Vous la passez autour de la balustrade et, la tenant par ses extrémités, vous vous élancez dans le vide, à l'instant où la vague allait vous atteindre ! Le flot de sang passe au-dessus de votre tête et vous éclabousse mais, quelques secondes plus tard, vous vous hissez à nouveau sur le pont. Rendez-vous au [430](#).

113

Vous dérivez pendant des heures sous un ciel lourd mais, en fin d'après-midi, le soleil perce enfin l'épais manteau de nuages. La côte se profile à l'ouest et la voile rouge d'un navire marchand vogue dans votre direction ! Bientôt, vous pouvez lire son nom, peint sur la coque. *La Madonna*, attirée par vos cris et gesticulations, change de cap et arrive à votre hauteur. Des mains secourables vous hissent à bord. Le capitaine est un riche marchand de Ferromaine. A l'écoute de vos mésaventures, il soupire : « Hélas, tous ces marins sont des ignorants et des superstitieux ! La vraie foi n'a pas encore illuminé leurs âmes. Je n'aime guère naviguer dans ces eaux barbares, mais je dois me rendre au port de Dourhaven et la Mer de Rymchaeld est bloquée par les glaces à cette époque. » Rendez-vous au [565](#).

114

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît à vos côtés. Il observe la scène d'un air hautain : « *Je réclame un objet pour le dérangement*, dit-il. *Je le veux maintenant...* » Voici dans l'ordre de ses préférences, les objets de son choix : une cloche de fer, un briquet d'ambre, une amulette tête de mort, de la poussière d'argent. Si vous n'en possédez aucun, remettez-lui l'un de vos objets à votre choix (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Ceci fait, il s'envole vers la cage et délivre son confrère avant de disparaître. Le Faltyn libéré descend vers vous. Rendez-vous au [568](#).

115

Une main glaciale s'abat sur l'épaule du personnage qui ferme la marche ! La victime se débat quelques instants et une intense fatigue l'envahit : elle perd 1 dé d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection). Vous laissez échapper un cri de stupeur. L'homme qui vient de vous agresser n'est autre que votre compagnon, disparu lors de l'attaque du bourreau ! Mais son expression a changé. Il vous fixe, le regard vide et les traits déformés. Votre ami est devenu un Zombie ! Rendez-vous au [360](#).

116

Vous reprenez votre route vers l'est et atteignez le port de Quanongu en milieu de journée. Vous vous mêlez à la foule qui se presse dans les rues de la cité marchande. L'air est chargé d'effluves où se mêlent épices et salaisons. Vous vous arrêtez un instant, agressé par le tumulte de la ville, après ces longues heures passées à cheminer dans le silence de la campagne. Soudain, un marin au visage balaféré vient à votre rencontre. « Vous cherchez du travail ? Mon navire, *le Lacodon*, embauche des bras robustes. » L'homme se plante devant vous, attendant votre réponse. Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez lui demander si son navire fait route vers Wyrd, rendez-vous au [395](#). Si vous voulez répliquer : « Indiquez-nous une auberge et va voir ailleurs, minable », rendez-vous au [269](#).

117

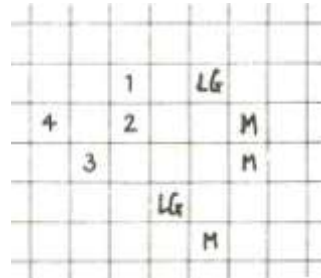
Les côtes de Wyrd sont bordées de falaises escarpées. Une terre désolée s'étend à perte de vue. Quelque part, au nord, se dresse le Château de la Nuit Éternelle, demeure du roi-sorcier. Vous allez devoir affronter cet adversaire implacable ; c'est le prix qu'il faudra payer pour posséder le pommeau de l'Épée de Légende. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [534](#).

118

Les marins, armés de couteaux à dépecer et de harpons, vous encerclent. Allez-vous utiliser le crucifix d'argent (rendez-vous au [18](#)), la sphère de Feu (rendez-vous au [560](#)) ou une poche de Tahac (rendez-vous au [490](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets vous devez combattre (rendez-vous au [148](#)), ou bien déposer les armes (rendez-vous au [36](#)).

119

Quelques pèlerins tentent d'opposer une résistance, mais ils se font rapidement éliminer. Les Loups-Garous portent maintenant leur attention sur vous. Trois marchands leur emboîte le pas, tels des pantins au regard vide.



LOUP-GAROU (Dommages 2 dés)

FORCE: 10 HABILITÉ: 9
POUVOIR : 8 ENDURANCE : 22

Les Loups-Garous sont résistants aux armes ordinaires. A moins que vous ne possédiez des armes surnaturelles, telles l'épée du Marcheur des Cieux ou bien Tailleclair, la « Buveuse de Sang », vous n'infligerez que la moitié des dommages habituels (arrondis au chiffre supérieur).

MARCHAND (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5
POUVOIR : 6 ENDURANCE : 10

Toute fuite est inutile, les Loups-Garous auraient tôt fait de vous rattraper dans les bois. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [73](#).

120

Le comportement des marchands vous a laissé une impression bizarre, bien que vous n'en puissiez déterminer les raisons. Si votre groupe compte un prêtre désireux d'intervenir, rendez-vous au [106](#). Si le magicien désire tenter quelque chose, rendez-vous au [47](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

121

PRÊTRE : Vous vous concentrez sur chaque particule de votre corps, les associant à des images de volume et de lourdeur. Votre magie opère. Le tapis perd de l'altitude et rase bientôt la banquise. A quelques centimètres de la glace, vous le quittez d'un bond. Aussitôt, il repart vers les hauteurs, jusqu'à ne plus former qu'un point dans le ciel. Rendez-vous au [344](#).

122

Le Squelette arrive à votre hauteur. Vous ne pouvez lui échapper. Il va falloir l'éliminer, sans quoi, il pourrait vous traquer jusqu'à la nuit des temps...



SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés + 3)

FORCE : 9 **HABILETÉ** : 8

POUVOIR : 9 **ENDURANCE** : 50

Ajustez son total d'ENDURANCE Si vous l'avez blessé à coups de flèches. Mais les Dommages que vous auriez pu lui infliger précédemment ont disparu. Si vous désirez fuir grâce à la Téléportation, rendez-vous au [308](#). Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [263](#).

123

VOLEUR : Le premier Sylphe vous bloque le passage et use de sa hallebarde comme d'une faux. Le deuxième est sur votre gauche et tente de vous embrocher par de petits mouvements linéaires. A aucun moment, ils ne changent leur manière de combattre et, avec un peu d'astuce, vous pourrez tirer parti de ce comportement rigide. En esquivant, il sera possible de les amener à se frapper l'un l'autre : à chaque Assaut, si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec 2 dés, les Sylphes s'infligent chacun 1 dé + 3 de Dommages. Si vous manquez ce lancer, ils vous frappent de la manière habituelle. Vous pouvez bien sûr abandonner cette tactique et les affronter normalement. Rendez-vous au [100](#).

124

Vous avez le sentiment qu'il existe un lien surnaturel entre le mort et les lanternes. Peut-être qu'en les allumant, vous parviendrez à ranimer votre Double. Si vous désirez utiliser la sphère de Feu, rendez-vous au [545](#). Si vous préférez recourir au briquet d'ambre, rendez-vous au [176](#). Si vous ne possédez pas ces objets ou si vous ne voulez pas les employer, vous pouvez attaquer la procession (rendez-vous au [516](#)), ou bien rebrousser chemin (rendez-vous au [547](#)).

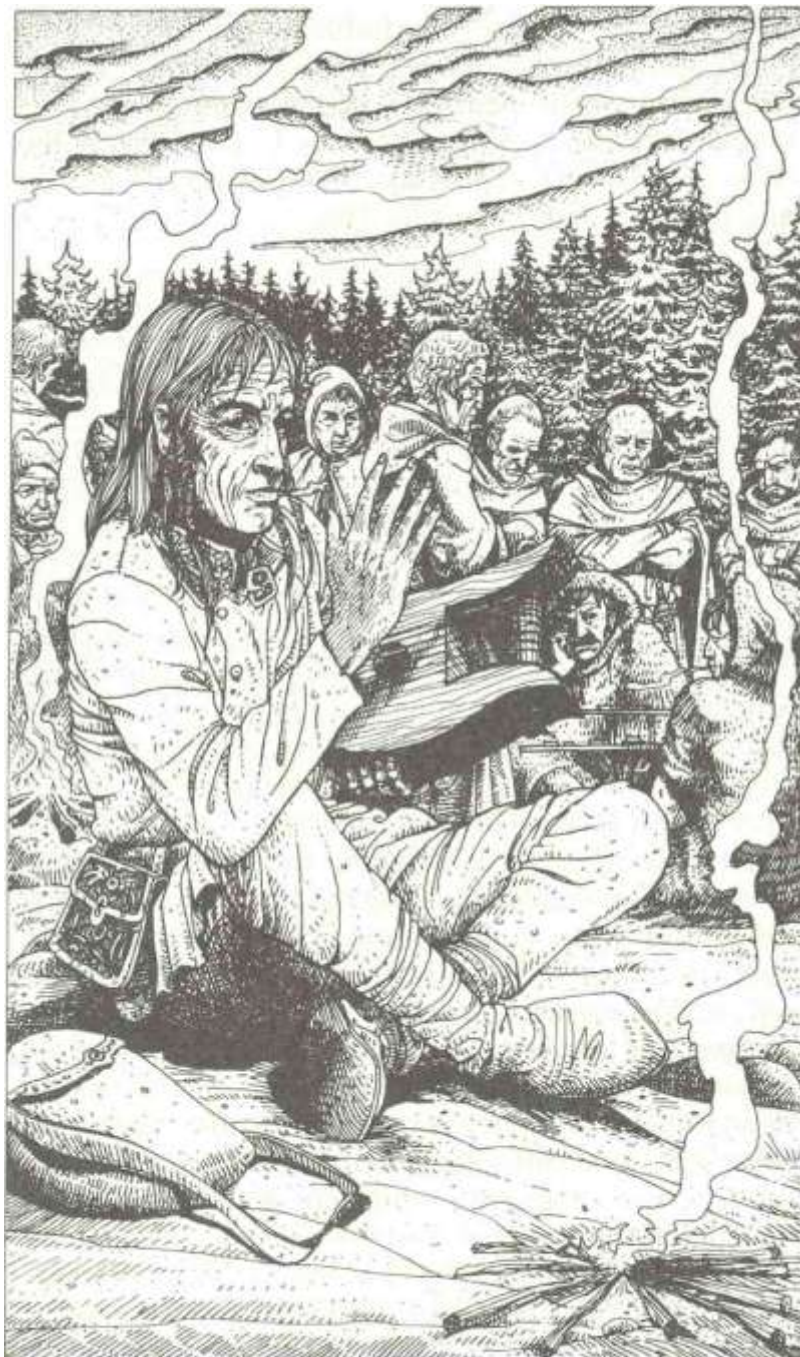
125

CHEVALIER : Le code d'honneur de votre ordre dicte votre comportement. « Sur ma foi, noble seigneur, je m'engage. Cette diablesse sera punie, j'en fais le serment, pour moi et mes compagnons. » Ces derniers ne sont peut-être pas satisfaits, mais le vieillard exulte. « Vous êtes des braves parmi les braves. Personne depuis dix ans n'avait accepté de m'aider! » Rendez-vous au [164](#).

126

Tout en ressassant les propos de la vieille femme, vous vous dirigez vers le centre de la clairière afin d'établir votre campement pour la nuit. Le soleil disparaît derrière la cime des arbres. Quelques jours auparavant, vous avez rejoint une caverne, car il est dangereux de s'aventurer seul dans les vastes forêts du sud-est de Krarth. Les marchands et les pèlerins s'affairent, plantent des tentes et allument des feux. Non loin de votre campement, une famille de forestiers fait rôtir un jeune chevreuil. Alléché par l'arôme, vous vous approchez et liez connaissance. Comme il est de coutume entre gens du voyage, ils vous invitent à partager leur repas. Après vous être rassasié, vous décidez d'une petite promenade digestive. Bientôt, les notes mélancoliques d'une plainte parviennent à vos oreilles. Un homme vêtu d'une tunique et d'un pantalon de lin blanc caresse les cordes d'une lyre. Ses traits sont empreints de fierté et sa musique n'est en rien comparable aux joyeuses mélodies que jouent d'ordinaire les ménestrels. Non loin de lui, une troupe de marchands, engoncés dans de lourds manteaux, observent avec attention deux hommes de haute stature qui disputent une partie d'échecs. Les joueurs sont emmitouflés dans d'épaisses fourrures bleu nuit. Vous observez la scène un court instant. Les marchands semblent captivés par la partie. Étrange, les échecs Krarthiens sont d'une extrême complexité et,

d'ordinaire, la classe des marchands n'entend rien aux subtilités de ce jeu. Si vous désirez vous approcher du ménestrel afin de mieux profiter de sa musique, rendez-vous au [502](#). Si vous préférez suivre la partie d'échecs, rendez-vous au [554](#). Si vous jugez plus sage de retourner à votre bivouac, rendez-vous au [486](#).



126 *Un homme vêtu de lin blanc caresse les cordes d'une lyre.*

127

Le Démon hoche lentement la tête : « Vous avez trouvé la bonne réponse. Ouvrez la porte de gauche. » Si vous désirez suivre son avis, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [200](#).

128

L'un de vous doit monter la garde. Désignez lequel et rendez-vous au [285](#).

129

Privé de son énergie surnaturelle, le Squelette tombe à genoux. « Aucun mortel ne pourra manier l'Épée... », murmure-t-il avant de disparaître dans les eaux du lac. Vous scrutez la surface, mais il demeure invisible. Vous brisez la glace qui emprisonne la barque et retournez vers la rive. Rendez-vous au [165](#).

130

CHEVALIER: Cette hache est une arme redoutable. En combattant avec elle, vous gagnez 1 point de FORCE (si vous possédez déjà une arme surnaturelle, il vous faut choisir de combattre avec l'une ou avec l'autre). Vous gagnez aussi 1 point d'impact. Il vous est permis de l'utiliser comme hache de lancer. La procédure est identique au tir des voleurs et des prêtres, mais les dommages que provoque la hache se calculent avec 1 dé + 1. Vous pouvez lancer la hache sur une cible distante de trois cases. Elle revient à vous après que vous l'avez lancée. La hache n'est utilisable que par vous seul. Si d'aventure vous veniez à mourir, le prochain qui s'en emparera deviendra son unique possesseur (le nouveau propriétaire de la hache doit se rendre au [400](#) pour en connaître les pouvoirs). Rendez-vous maintenant au [226](#).

131

PRÊTRE : Vous vous concentrez sur la créature, cherchant la source de son énergie, afin de l'anéantir. Jetez deux dés. Si vous faites de 2 à 6, rendez-vous au [110](#). Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [484](#).

132

VOLEUR : Vous vous faufilez à la faveur de l'ombre jusqu'aux limites de la clairière. De là, vous rampez jusqu'à la couche d'un marchand. Vous comprenez au rythme de sa respiration qu'il simule le sommeil. Que peut-il bien attendre ? Vous décidez d'user de vos dons de ventriloque et, imitant le débit saccadé des marchands, vous lui murmurez : « On y va, maintenant? » L'homme émet un grognement agacé : « Silence, imbécile ! siffle-t-il entre ses dents. Les pèlerins risquent de nous entendre ! Tu sais bien que nous devons attendre l'apparition de la Lune Bleue ! » Vous vous éloignez, tout en vous interrogeant sur le sens de ses paroles. Rendez-vous au [468](#).

133

Bientôt, le cadavre d'Auguste s'écrase sur la banquise. Vous devez maintenant faire face à un nouveau problème : comment descendre de ce tapis volant ? Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [445](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [2](#). Si le magicien désire tenter quelque chose, rendez-vous au [452](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune des ces options, rendez-vous au [389](#).

134

VOLEUR : La tricherie ne vous fait pas peur. Un joueur d'échecs expérimenté ne voit aucun déshonneur à vaincre un novice. Chacun utilise ses talents au mieux de ses intérêts. Votre stratégie va consister à détourner l'attention de l'Elfe afin de modifier la disposition des pièces à votre avantage. Il ne faudra bien sûr pas abuser de ce stratagème, car votre adversaire finirait par avoir des doutes. Cette tentative est risquée car votre adversaire observe le plateau en permanence. Si vous préférez ne pas courir ce risque, rendez-vous au [434](#). Si vous choisissez de tricher, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [239](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [218](#).

135

« C'est un monstre hideux qui vit sous la banquise. Il a huit longs tentacules et un œil unique... Oh ! cet œil... » Le simple souvenir du monstre ravive son angoisse. Rendez-vous au [59](#).

136

Votre intuition était juste. Vous foulez sans encombre les dalles noires et atteignez le coffre. Le coeur battant, vous en soulevez le couvercle. Rendez-vous au [294](#).

137

Le roi-sorcier a levé une armée de Squelettes. Que faire devant un tel déploiement de forces ? Vous lancez des regards inquiets alentour, cherchant une issue qui n'existe pas. Les Squelettes vous acculent contre le mur de l'arène. Vous tentez de contrer les premiers assauts, mais en vain. Les lances et les épées rouillées vous transpercent de part en part. Bientôt, vous irez rejoindre leurs rangs...

138

Votre tactique semble porter ses fruits et, une à une, vous empochez les pièces de votre adversaire. Mais, en milieu de partie, la situation s'inverse et l'Elfe gagne systématiquement. Il vous aurait donc manoeuvré depuis le début? Vous devez concéder la victoire. L'Elfe se relève, l'air satisfait. «Vous avez perdu, dit-il. Retournez d'où vous venez. » Certes, c'est ce que vous aviez convenu, mais cela signifie aussi la fin de votre quête. Allez-vous abandonner maintenant ? Si vous préférez combattre les Elfes, rendez-vous au [211](#).

139

« Vous avez tué ma maîtresse, dit la petite créature, mais je suis toujours sous ses ordres. Une de ces portes mène à son trésor, l'autre abrite une sombre menace. Répondez à cette énigme et je vous indiquerai laquelle choisir. »

Plus tranchant que l'acier,
Plus doux que la soie,
Plus brillant que l'émeraude
Et pourtant sans valeur.

Lorsque vous aurez décidé d'une réponse, notez-la et rendez-vous au [171](#). Si vous préférez attaquer la créature sans vous préoccuper de ses énigmes stupides, rendez-vous au [69](#).

140

La galerie du milieu possède plusieurs portes, mais elles sont verrouillées, sauf celle d'un laboratoire. Si votre groupe compte un prêtre ou un magicien, rendez-vous au [12](#). Sinon, rendez-vous au [453](#).

141

Vous vous fondez dans la foule qui encombre les rues, malgré l'heure matinale. Vous passez devant l'étal d'un bateleur qui présente un spectacle de marionnettes. Vous vous arrêtez un instant, fasciné par cet univers de papier, où évoluent rois et magiciens. Vous ne savez si l'épopée qui est montrée est une pure fiction ou bien une vieille légende de Krarth, mais vous n'avez jamais entendu pareille histoire. Si vous désirez suivre le spectacle, rendez-vous au [418](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [306](#).

142

Vous retournez vous coucher et vous vous enveloppez dans vos couvertures, rendues humides par le brouillard qui s'est levé sur la clairière. Épuisé par la bataille, vous sombrez dans un profond sommeil... Vous revivez en rêve les événements des heures précédentes. Vous survolez le champ de bataille jonché de cadavres. Des lambeaux de brume se déplacent en serpentant, laissant dans leur sillage des dizaines de champignons, jaillissant telles des bulles à la surface du sol. Soudain, le rêve devient cauchemar... Les orbites des cadavres s'illuminent, reflétant les sinistres rayons de la Lune Bleue. Les corps sont animés de mouvements désordonnés et se lèvent lentement. Les cadavres se regroupent autour de vous. Vous devez vous réveiller ou mourir, mais le pouvez-vous encore ? Rendez-vous au [268](#).

143

Vous vous approchez du vieux chevalier et engagez la conversation. Il vous conte son histoire : « Il fut une époque où j'étais moi aussi jeune et vigoureux. Jamais mon bras ne faiblissait. Mais le temps est toujours le plus fort. Maintenant, moi, Varadaxor, chevalier de Luzon, je suis réduit à attendre mon heure dernière sans avoir pu assouvir ma vengeance. Et j'enrage, car je sais que la Dame Grise demeurera impunie de ses crimes... » Si vous

désirez en savoir plus, rendez-vous au [301](#). Si vous préférez briser là et reprendre votre route, rendez-vous au [116](#).

144

Vous attendez plusieurs heures, emmitouflé dans votre couverture et ne dormant que d'un œil. Vous commencez à douter de la validité de vos soupçons quand, soudain, la Lune Bleue apparaît dans le ciel, baignant la clairière d'une lumière métallique. Aussitôt, les deux joueurs d'échecs sont agités de tremblements ! Leurs mains se recouvrent d'une fourrure épaisse tandis que leur visage s'allonge jusqu'à prendre la forme d'une gueule de loup ! Bientôt, les créatures se dressent sur leurs quatre pattes et hurlent à la mort ! Au même instant, les marchands se lèvent tels des pantins et s'emparent de longs couteaux. Le visage déformé par un rictus, ils se ruent sur les voyageurs endormis, plongeant frénétiquement leurs lames dans les chairs. La panique s'empare du campement. Quelques pèlerins tentent maladroitement de se défendre à l'aide de bâtons tandis que les femmes et les enfants s'égaillent en hurlant de terreur dans les bois. Rendez-vous au [119](#).

145

Brusquement, les limites de la pièce s'estompent et, pendant un court instant, vous naviguez dans un océan de brumes. Des bruits s'élèvent tout autour de vous. Vous croyez reconnaître des armes qu'on entrechoque et des plaintes d'agonisants. Mais peu à peu une pulsation sourde recouvre ce tumulte, un bruit semblable au battement d'un cœur. Le son devient insoutenable... Alors les miasmes se déchirent et vous vous retrouvez au centre d'une arène. Les pulsations proviennent des gradins. La foule scande des cris de guerre... Rendez-vous au [508](#).

146

«Vous êtes au village de Misdraex, répond-il tout en tirant sur sa bouffarde. Plus loin vers l'est, c'est la Mer de Mistral, à une demi-journée de marche. En suivant la route, vous atteindrez le port de Quanongu. De là, vous pourrez embarquer pour l'île d'Hydra ou le Royaume de Wyrd... Je dois y aller maintenant. » Le vieil homme s'éloigne. Si vous désirez poursuivre vers la côte, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez faire halte à l'auberge, rendez-vous au [429](#).

147

Votre tactique semble porter ses fruits et, une à une, vous empochez les pièces de votre adversaire. Mais, en milieu de partie, la situation s'inverse et l'Elfe gagne systématiquement. Vous ne comprenez rien, il vous aurait donc manœuvré depuis le début? Vous devez concéder la défaite. L'Elfe se relève, l'air satisfait. «Vous avez perdu, dit-il. Retournez d'où vous venez. » Certes, c'est ce que vous aviez convenu, mais cela signifie aussi la fin de votre quête. Allez-vous abandonner maintenant ? Si vous préférez combattre les Elfes, rendez-vous au [211](#).

148

Les marins vous encerclent. A en juger par leur air mauvais, ils sont déterminés à vous éliminer.

[Solid Black Bar]				
M			M	
A		2	M	1
M	3			
	M	4		

MARIN (Dommages 2 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE:20

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez abandonner la lutte, rendez-vous au [349](#).

149

L'aubergiste rajuste ses prix en grommelant. Si vous désirez passer une autre nuit dans la chambre commune, il vous en coûtera 1 Pièce d'Or (2 Pièces d'Or si vous voulez la couche près du feu). Vous lui souhaitez le bonjour et partez au hasard des rues. Vous déambulez pendant près d'une heure entre les étals, vous frayant un chemin parmi la foule. Sur la place du marché, vous vous arrêtez un instant pour regarder un spectacle de marionnettes. Vous contemplez, amusé, les figurines articulées quand, soudain, vous sentez qu'on vous déleste de vos armes ! Vous vous retournez, mais la pointe d'une épée vous maintient à distance. La milice

urbaine vous entoure. « Maudits étrangers ! grogne le capitaine de la garde. Vous pensiez échapper à la loi ? Heureusement, ce brave aubergiste est allé aussitôt rapporter votre crime. Chez nous, les meurtriers terminent au bout d'une corde ! » Si le chevalier désire intervenir, rendez-vous au [513](#). Si le voleur désire intervenir, rendez-vous au [345](#). Si votre groupe ne compte aucun de ces personnages, rendez-vous au [552](#).

150

MAGICIEN : Une seconde plus tard, vous vous matérialisez à hauteur de la cage. Vous défaites les entraves qui emprisonnent le Faltyn et la créature vous aide à rejoindre la terre ferme. Rendez-vous au [568](#).

151

La Lune Bleue s'est levée sur la forêt. Vous êtes assis au pied d'un arbre à apprécier le silence. Soudain, une forme ramassée déboule des buissons ! Vous vous levez d'un bond. Heureusement, ce n'était qu'un chat sauvage. Déjà, il disparaît entre les arbres. Vous vous tournez dans la direction d'où il venait et apercevez la face grimaçante du Squelette qui vous observe ! Rendez-vous au [212](#).

152

Deux colonnes de marbre gris donnent accès à une série de chambres. Les hauts plafonds se perdent dans l'obscurité et les murs sont recouverts de bas-reliefs et de gargouilles grimaçantes. Des siècles de poussière ont tapissé l'ensemble d'un voile opaque. Après maintes circonvolutions dans ce dédale, vous débouchez sur une cour intérieure. Les dalles craquent sous vos pas, provoquant la fuite désordonnée de milliers d'insectes. Vous arrivez bientôt devant un escalier de pierre. La balustrade est envahie par le lierre et les mousses, mais lorsque vous y posez votre main, la végétation tombe en poussière. Soudain, le craquement d'une dalle vous fait sursauter. Vous êtes suivi... Si vous désirez vous retourner, rendez-vous au [414](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin sans regarder en arrière, rendez-vous au [115](#).

153

Vous jetez le cadavre de Lazarus par-dessus bord et vous le regardez s'enfoncer dans les flots. Vous dérivez pendant des heures mais, enfin, vous repérez une voile faisant route dans votre direction. Bientôt, des mains secourables vous hissent à bord. Le capitaine vous informe qu'il se rend à Dourhaven et qu'il compte atteindre le port avant la tombée de la nuit. En effet, comme le crépuscule descend sur la mer, les côtes enneigées apparaissent à l'horizon. Avant de débarquer, le capitaine vous indique une auberge de sa connaissance, à la limite des docks, ainsi qu'une boutique où vous pourrez acheter l'équipement nécessaire à votre périple. Si vous désirez aller à la boutique, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez prendre la direction de l'auberge, rendez-vous au [75](#).

154

A son ouverture, la cassette libère une épaisse fumée grise. Chaque joueur perd définitivement 1 point de POUVOIR. Si vous avez ouvert les trois cassettes, rendez-vous au [291](#). Sinon, vous pouvez encore tenter celle de pierre (rendez-vous au [511](#)) ou bien celle de fer (rendez-vous au [475](#)).

155

MAGICIEN: « Hors de question ! vous exclamez-vous. Je ne peux pas disposer ainsi du fourreau ! Demande autre chose ou disparaïs. » Le Faltyn sursaute. « *Fort bien, dit-il. Je me contenterai d'une gorgée de ton sang.* » Si vous acceptez, ôtez-vous 1 point d'ENDURANCE et rendez-vous au [264](#). Si vous refusez, la créature se volatilise (rendez-vous au [559](#)).

156

Un marin a surpris vos propos et bientôt la rumeur fait le tour du navire. « Lazarus veut chasser le Serpent de Mer! » En l'espace de quelques minutes, une troupe entoure le capitaine. Rendez-vous au [231](#).

157

Allez-vous traverser la pièce en courant et foncer vers la porte (rendez-vous au [377](#)) ou bien prendre le temps de l'explorer (rendez-vous au [433](#)) ?

158

« Il fallait me tuer pour échapper à ton destin ! ricane la créature. Maintenant, je ne suis plus en ton pouvoir! » Le Squelette s'illumine et tend ses doigts décharnés en direction de la Lune Bleue. L'air se réfrigère un instant autour de lui. Maintenant, il avance vers vous... Rendez-vous au [212](#).

159

Vous contemplez d'un air désolé le visage livide du musicien, baigné par les lueurs blafardes de la Lune Bleue. La forêt s'est parée de couleurs étranges. Votre attention se porte sur le fourreau orné de bijoux. Vous avez accepté, un peu malgré vous, de poursuivre sa quête. Notez le fourreau sur votre *Feuille d'Aventure*. Le fourreau peut se transmettre d'un personnage à l'autre mais, en aucun cas, le groupe ne doit s'en séparer. Si cela arrivait, rendez-vous immédiatement au [419](#). Qu'allez-vous faire à présent ? La perspective de rester dans la clairière au milieu des cadavres n'est guère réjouissante. Si vous désirez néanmoins attendre l'aube, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez rassembler votre paquetage et quitter ce sinistre endroit au plus vite, rendez-vous au [363](#).

160

Des murmures et des rires s'élèvent des ténèbres mais, en brandissant votre torche, vous ne décelez aucun mouvement. Soudain, un vent tourbillonne dans la pièce, chargé de miasmes fétides. La rafale nauséabonde vous fouette le visage. Le Souffle de la Mort pénètre dans vos poumons. Chaque joueur lance un dé pour chacune des cinq maladies ci-dessous : le joueur contracte la maladie avec un résultat de 1 ou 2. Ajoutez 1 au résultat si vous vous êtes protégé le visage d'un linge humide avant de pénétrer dans la salle. Ajoutez 2 si vous possédez la sphère de la Peste ; elle a pouvoir d'absorber toutes les maladies.

Malaria	- 1 en HABILITÉ
Typhoïde	- 1 en FORCE
Dégénérescence	- 1 en POUVOIR
Hémophilie	-1 point supplémentaire d'ENDURANCE à chaque blessure
Rachitisme	La faiblesse empêche de porter plus de huit objets

Ces effets durent jusqu'au terme de cette aventure. Lorsque chaque joueur aura effectué ses cinq lancers, choisissez entre poursuivre votre exploration (rendez-vous au [557](#)), et quitter le sanctuaire (rendez-vous au [547](#)).

161

Vous avez activé la sphère de la Peste. Des visions hideuses naissent à la périphérie de votre champ de vision. Des crapauds pustuleux et des rats pelés grouillent autour de cadavres buboniques. Une odeur fétide emplit l'atmosphère. Chaque joueur jette deux dés. Si le résultat est supérieur à son total de POUVOIR, il contracte une maladie qui l'empêche de reprendre des forces par des moyens naturels (sommeil, nourriture, etc.). Seules des potions, ou les soins prodigués par un prêtre pourront désormais rétablir son ENDURANCE perdue. Si le résultat est inférieur ou égal à son total de POUVOIR, le joueur est immunisé contre toute forme de maladie et ce, de manière définitive. Notez que cette insensibilité ne s'applique pas au poison, à la morsure du froid, à la faim, etc. La sphère se volatilise après usage. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et retournez au paragraphe que vous avez quitté.

162

Chemin faisant, la sensation de malaise se transforme en une frayeur irraisonnée. Quelque chose ou quelqu'un vous suit, vous en êtes persuadé ! Malgré la fatigue, vous pressez le pas et atteignez bientôt les eaux calmes d'une rivière. Le cours d'eau vous mène à une clairière, aux abords d'une ferme isolée. Une fenêtre est éclairée. Si vous désirez demander asile, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [151](#).

163

La Dame Grise est immobilisée par les rayons du soleil, mais sa magie agit encore. Elle a pétrifié Varadaxor avant qu'il ne lui assène le coup fatal. La sorcière reporte maintenant son attention sur vous. Une voix s'empare de votre esprit. « Fuyez ! ordonne-t-elle. Ou bien je lâche les forces obscures et vous mourrez ! » Si vous désirez fuir, rendez-vous au [394](#). Si vous ne voulez pas abandonner Varadaxor, rendez-vous au [421](#).

164

Varadaxor laisse éclater sa joie : « Partons, maintenant ! s'exclame-t-il. La Dame Grise ne verra pas l'aube se lever. » D'un geste, il ordonne à l'aubergiste de préparer sa monture et vous faites route vers le sud. Chemin faisant, vous croisez quelques paysans se rendant aux champs. Varadaxor, d'humeur guillerette, vous conte ses exploits passés. Sans même vous en rendre compte, vous arrivez en vue de la tour. « En ce jour béni, les âmes de mes frères seront vengées, dit le vieux chevalier. Puisse la force guider mon bras. » Vous vous approchez du bâtiment en ruine et passez sous l'arche d'entrée, encombrée de squelettes aux os blanchis. Vous gravissez l'unique escalier et débouchez bientôt dans une salle obscure. L'aube n'est pas encore levée, mais la lumière de la lune filtre par les meurtrières. Vos yeux s'habituent à la pénombre et vous distinguez un trône au fond de la pièce, flanqué de part et d'autre d'armures de plates vides. Une femme est assise. Elle semble jeune, mais sa carnation est grise et ses cheveux d'un blanc sale. En vous apercevant, elle se lève d'un bond... Au même instant, l'aube pointe et les premiers rayons du jour illuminent la pièce. La Dame Grise laisse échapper un râle et se fige ! « Elle ne supporte pas la lumière ! s'exclame Varadaxor en fonçant vers le trône. La chance est avec nous ! » Il brandit son épée, prêt à frapper, mais s'immobilise à son tour à quelques pas du trône ! Rendez-vous au **163**.

165

Vous cheminez sans trêve pendant des heures. Enfin, la Lune Bleue disparaît derrière la cime des arbres, cédant la place à la vraie lune. Vous pouvez alors repérer un sentier qui vous conduit bientôt à la lisière des bois. Malgré la fatigue, vous poursuivez votre périple pendant une partie de la matinée et atteignez un village. Votre attention se porte sur l'unique auberge. Si vous désirez y entrer, rendez-vous au [429](#). Si vous préférez d'abord questionner un passant, rendez-vous au [352](#). Si vous jugez plus sage de reprendre la route, rendez-vous au [267](#).

166

L'inconnu vous guide jusqu'à une échoppe en plein air et vous offre une tasse de thé vert. « Explique-toi ! » intimez-vous en grimaçant car le breuvage est amer. L'homme secoue la tête avec un étrange sourire. « Une démonstration serait plus appropriée... » Il frappe dans ses mains et,

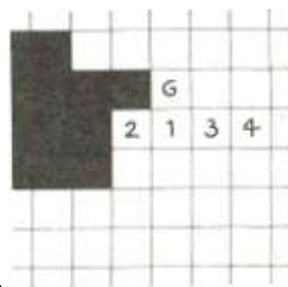
brusquement, vous vous élevez dans les airs, porté par le tapis qui recouvrait le sol ! Vous survolez le port et la foule ébahie qui vous montre du doigt. Vous vous accroupissez, craignant une chute. Auguste s'esclaffe : « N'ayez pas peur, je n'ai jamais perdu de passager. » Rendez-vous au [424](#).

167

VOLEUR : Quelque chose vous gêne dans ce décor, quelque chose d'inhabituel... Vous fronchez les sourcils, d'un air agacé. Jetez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [63](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [382](#).

168

Le Château de la Nuit Éternelle se dresse, sombre architecture massive plantée au centre du lac. Trois excroissances s'en échappent et enjambent les eaux grises. Ces ponts couverts abritent un dédale de pièces obscures. Trois arches de pierre aux linteaux sculptés se dressent sur la rive. Vous reconnaissez les portes de la Confusion, du Carnage et de la Peur. Soudain, le sol tremble et un grondement sourd s'échappe de derrière un rocher. Une créature monstrueuse apparaît, dressée sur ses pattes arrière. Les écailles qui la recouvrent sont de la taille d'un bouclier, ses griffes ressemblent à des faux. Chacun de ses pas fait fondre la neige et laisse des empreintes de terre carbonisée. Gristun, le gardien du château, a repéré des intrus

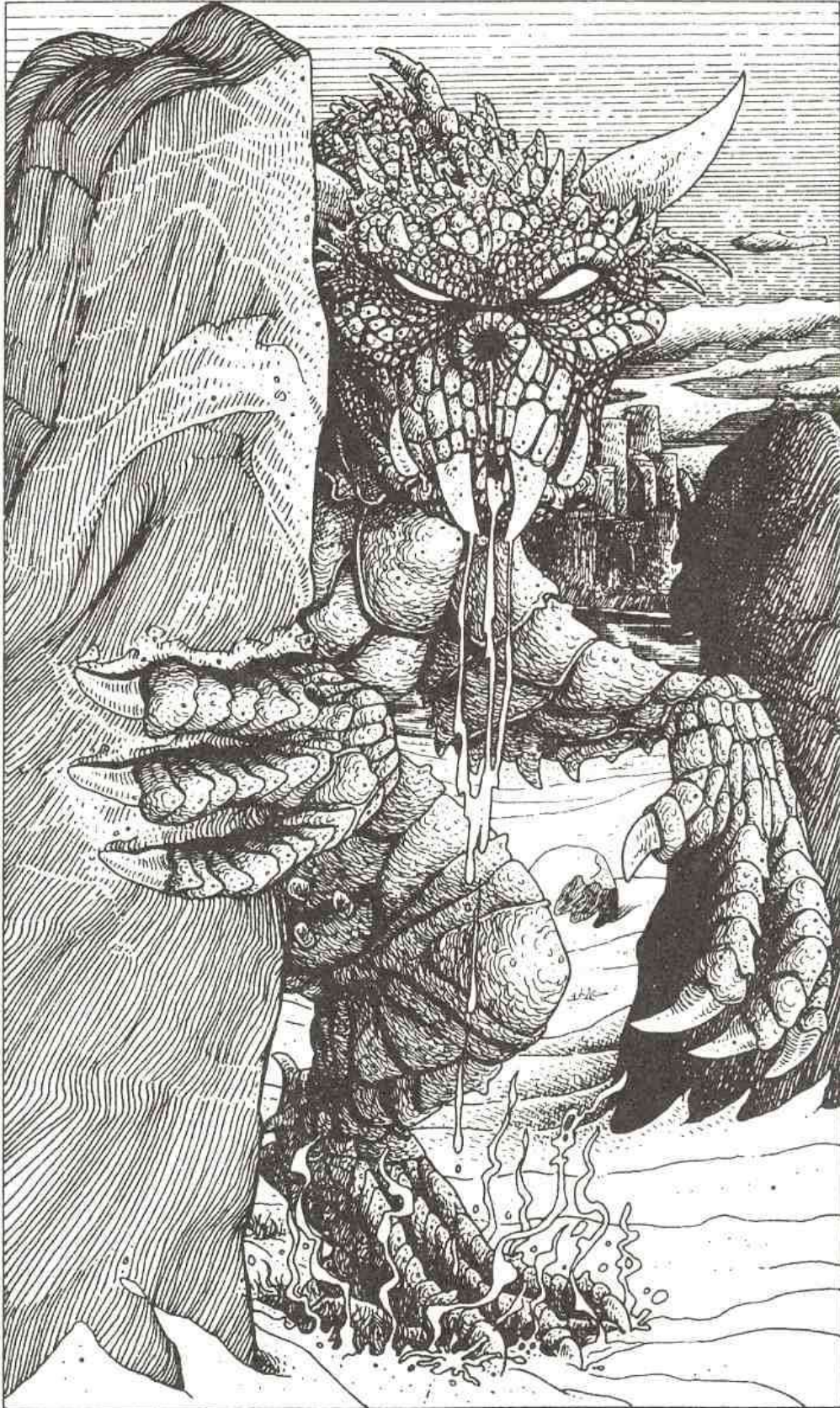


GRISTUN (Protection 3, Dommages 3 dés + 1)

FORCE : 8 **HABILETÉ** : 6

POUVOIR : 8 **ENDURANCE**: 60

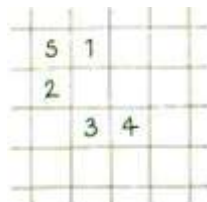
Si vous parvenez à forcer le passage, rendez-vous au [432](#). Si vous tuez ce gardien, rendez-vous au [10](#).



168 *Le monstrueux Gristun apparaît de derrière un rocher, dressé sur ses pattes arrière.*

169

La silhouette se dresse et pousse un hurlement de rage. La ferme disparaît et vous vous retrouvez au bord d'une fosse hérissée de pieux. Vous avez échappé de peu à ce piège ! Le vieillard se transforme et vous reconnaissez le Squelette tombé du ciel ! La lumière bleue qui anime ses orbites scintille par à-coups. « Vous avez déjoué mon piège ! grogne-t-il. Je vous tuerais donc de mes mains... »



SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 40

Les blessures que vous lui avez infligées précédemment ont été miraculeusement guéries. Si vous préférez fuir, rendez-vous au [204](#). Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [303](#).

170

Le crépuscule descend sur la forêt et la partie se termine. Les pièces blanches sont regroupées au centre de l'échiquier et les pièces noires les éliminent une à une. Vous remarquez que pour chaque pièce blanche qui disparaît, un marchand se désintéresse du jeu et va se coucher. Les deux joueurs en fourrure achèvent la partie et vont rejoindre leur couche. Vous les imitez et retournez près du feu de votre bivouac. Si vous désirez veiller, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez vous endormir, rendez-vous au [24](#).

171

Si vous avez répondu : « Le feu », rendez-vous au [479](#). Si vous avez trouvé une autre réponse, rendez-vous au [265](#).



172

L'étrange comportement des joueurs d'échecs ne vous dit rien qui vaille. Votre instinct vous affirme qu'un mauvais coup se prépare. Vous rejoignez le campement des joueurs et appuyez votre lame sur la gorge du plus proche. L'homme vous lance un regard haineux et émet un grognement animal ! Vous reculez de surprise : son visage est recouvert de longs poils gris. C'est un Loup-Garou ! Vous relevez la tête. Heureusement, la lune ne s'est pas encore levée, la transformation du monstre n'est pas achevée. Hélas, la créature profite de ce moment d'inattention pour appeler à la rescousse ! Les marchands se dressent sur les couches et s'élancent dans le camp, armés de longs couteaux ! Avec une lueur de folie dans le regard, ils massacrent un à un les pèlerins endormis. « Nous allons triompher ! s'exclame soudain l'autre joueur, libère mon frère et rends-toi ! » Pour toute réponse, vous plongez votre lame dans la gorge du monstre. Les voyageurs s'enfuient devant les marchands, qui s'acharnent sur tout ce qui bouge. Trois d'entre eux sont venus rejoindre leur maître.

SERVITEURS (Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 5
POUVOIR : 6 ENDURANCE : 10 chacun



LOUP-GAROU (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

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

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [85](#).

173

MAGICIEN : Rendez-vous au [82](#).

174

Vous jetez un dernier regard alentour avant de quitter cette horrible cathédrale d'ossements. Vous remarquez alors, dans une zone d'ombre, une arche s'ouvrant sur une autre salle. Si vous désirez explorer cet endroit, rendez-vous au [411](#). Si vous préférez abandonner ce lieu sinistre au plus vite, rendez-vous au [547](#).

175

CHEVALIER : Au bout de quelques minutes d'observation, vous finissez par comprendre la stratégie de chacun des joueurs. Soudain, l'un d'eux commet une erreur grossière. Ce ne peut être qu'une ruse destinée à tromper l'ennemi... Non, l'autre joueur s'empare de la pièce et le jeu se poursuit. Les joueurs ne manifestent aucune émotion. Bizarre... Si votre groupe comprend un prêtre, désirant user de sa clairvoyance, rendez-vous au [348](#). Sinon, rendez-vous au [170](#).

176

L'étincelle du briquet se transforme en long ruban de flammes qui court dans le sanctuaire et y allume tour à tour les quatre lanternes ! Les personnages s'enfuient en hurlant de terreur. Rendez-vous au [562](#).

177

Vous vous cachez dans l'ombre au pied des marches et attendez que la procession passe à votre hauteur. Vous observez le cadavre et reconnaissez avec horreur votre compagnon disparu lors de l'attaque du bourreau. Son visage figé a la même teinte crayeuse que le linceul blanc qui recouvre son corps. Quatre lanternes éteintes sont disposées aux coins de la civière. Les porteurs n'ont pas remarqué votre présence. Allez-vous attaquer la procession (rendez-vous au [538](#)), recourir à un objet (rendez-vous au [563](#)), attendre qu'elle s'éloigne et partir dans la direction opposée (rendez-vous au [152](#)), ou bien la suivre à distance (rendez-vous au [45](#)) ?

178

Si vous avez les objets qui suivent, reportez-vous au paragraphe approprié. Inspectez les objets dans cet ordre : le coeur des Ténèbres (rendez-vous au [405](#)), la corne à boire (rendez-vous au [31](#)), la flèche blanche (rendez-vous au [290](#)), les dents de l'Hydre (rendez-vous au [487](#)), l'encensoir (rendez-vous au [556](#)) et les pièces d'échec du seigneur elfe (rendez-vous au [292](#)). Lorsque vous aurez pris connaissance des effets des objets que vous possédez, rendez-vous au [21](#).

179

Vous réveillez vos compagnons. Au même instant, vous percevez des craquements secs et un bruissement de feuillage... Rendez-vous au [521](#).

180

Le sifflement s'arrête, tandis qu'une épaisse fumée s'élève du point d'impact. Dans le brouillard, vous apercevez une pierre chauffée à blanc, qui se fissure bientôt, comme un neuf qui éclôt. Une silhouette se déploie. Vous voyez un Squelette revêtu d'une robe noire. Une flamme bleue brûle dans ses orbites vides. Il tourne la tête dans votre direction. Rendez-vous au [276](#).

181

Frappé à mort, Jadhak émet un râle et s'écroule, balayant d'un geste les verres alignés sur le comptoir. Vous vous tournez vers l'aubergiste et le fixez d'un air lourd de menaces. « Je suis témoin. Jadhak vous a provoqué ! » s'exclame-t-il d'une voix blanche. Tu as intérêt à confirmer cette version si jamais la garde venait à passer. » Vous décidez de sortir pendant qu'il remet de l'ordre dans la pièce, mais à mi-chemin de la porte, l'aubergiste vous apostrophe. « Attendez, si vous désirez passer la nuit ici, il faut me payer d'avance. 2 Pièces d'Or pour une paille et 3 pour celle près du feu. » Si vous désirez protester contre cette augmentation, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez payer la somme qu'il réclame, rendez-vous au [141](#).



180 *La silhouette d'un Squelette revêtu d'une robe noire se déploie.*

182

VOLEUR : Vous vous avancez sur le pont phosphorescent, quand la dalle disparaît sous vos pieds ! Vous vous agrippez de justesse à la dalle qui se présente devant vous. Si vous désirez continuer votre progression de cette manière, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez réfléchir à une autre solution, rendez-vous au [381](#).

183

La dalle descend à une vitesse ahurissante et s'arrête quelques secondes plus tard dans une pièce obscure. Une grille qui s'ouvre sur le mur nord donne sur une cour intérieure. Un Démon ailé, juché sur un piédestal, scrute, attentif, les moindres recoins. Une porte, à l'extrémité de la cour, est la seule issue possible, aussi poussez-vous la grille et avancez-vous lentement, le regard fixé sur la créature. Rendez-vous au [249](#).

184

La muraille tombe avec un bruit sourd, obstruant le couloir. Si tous les joueurs ont choisi de rebrousser chemin, rendez-vous au [408](#). Si un ou plusieurs joueurs ont décidé d'affronter le monstre, rendez-vous au [413](#).

185

PRÊTRE : Vous faites le vide dans votre esprit, oubliant la gravité de la situation, et atteignez un état de complète sérénité. Vous ouvrez calmement les yeux : vous flottez dans les airs. Le torrent est maintenant loin derrière vous. Lentement, vous reprenez pied sur le pont. Rendez-vous au [430](#).

186

MAGICIEN : Si vous désirez recourir à la Téléportation, rendez-vous au [555](#). Si vous possédez le tapis volant, rendez-vous au [369](#).

187

Maître Derzu est le capitaine de *la Magdalena*. Il scelle votre accord d'une solide poignée de mains et déclare : « Nous levons l'ancre demain à l'aube. Je vous conseille de prendre du repos car nous aurons une rude journée devant nous. Avez-vous un endroit où dormir ? » Si vous avez payé votre chambre à l'auberge d'Ulrik, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [480](#).

188

Vous pénétrez dans une zone obscure, mais au fur et à mesure de votre progression des lueurs apparaissent. Des visages au regard hypnotique se rapprochent. Les serviteurs du néant avancent leurs lèvres minces, prêts à déposer un baiser mortel. Si vous possédez de la poudre d'argent, projetez-la en direction des visages. Elle les fera disparaître (dans ce cas, rayez la poudre de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous ne possédez pas la poudre d'argent, les visages vous embrassent. Chaque joueur doit alors obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec deux dés. Si le résultat est supérieur, il disparaît de la surface du monde, avec tout son équipement. Les joueurs survivants peuvent pour suivre l'exploration du sanctuaire (rendez-vous au [367](#)) ou bien retourner sur leurs pas, mais ils devront affronter à nouveau les gémissements de la Destinée (rendez-vous au [557](#)).

189

Devant le crucifix, les Vampires reculent d'un pas. Mais, surmontant leur frayeur, ils repartent à l'assaut (rendez-vous au [37](#)), mais notez que si vous touchez un Vampire avec le crucifix (2 dés + 2 car le crucifix n'a pas la maniabilité d'une arme), vous le détruisez instantanément.

190

Vous reprenez connaissance, étendu sur l'herbe tendre de la rive d'un lac. Ce décor vous semble familier. Ce lac ressemble à celui qui entourait le Château de la Nuit Éternelle, mais la monstrueuse bâtisse a disparu. A sa place, se dressent des ruines rongées par le lierre... Les eaux stagnantes du lac ont elles aussi cédé la place à une onde claire qui scintille sous le soleil hivernal. Vous vous retournez vers la forêt des Elfes. Les arbres fantomatiques envahis de ronces sont devenus des sapins majestueux d'un vert étincelant... Le pommeau de l'Épée de Légende scintille dans l'herbe, à vos pieds ! Votre quête est couronnée de succès. Les joueurs survivants se partagent un total de 800 points d'Expérience. Maintenant, rendez-vous au [570](#).

191

Vous sortez l'épée de son fourreau. Elle appartenait au dieu Log et, selon les légendes mercaniennes, Log engendra sept monstres, dont l'un d'eux était Jormungand le Serpent de Mer. La lame transparente émet soudain une vibration mélodieuse qui se répercute à la surface des flots ... Rendez-vous au [510](#).

192

MAGICIEN : Vous pouvez invoquer le Faltyn (rendez-vous au [332](#)), ou bien la Détection de la Magie (rendez-vous au [423](#)).

193

Varadaxor est toujours immobilisé et vous ne pouvez prendre le risque de le transporter. Vous l'abandonnez donc à son destin et quittez la tour. Le chevalier de votre groupe perdra 50 points d'Expérience à l'issue de cette aventure, pour avoir brisé le serment fait à son frère d'arme. Vous reprenez votre route vers l'est, en direction de la côte. Rendez-vous au [116](#).

194

Le cœur battant, vous vous approchez de la civière, mais votre Double a disparu. Est-ce un soulagement ou une malédiction ? Vous ne sauriez le dire. Soudain, votre attention est attirée par un objet abandonné sur le sol. C'est une amulette en forme de tête de mort. Vous pouvez la prendre (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [174](#).

195

L'étincelle du briquet se transforme en long ruban de flammes qui court dans le sanctuaire et allume tour à tour les quatre lanternes ! Les personnages s'enfuient en hurlant de terreur. Rendez-vous au [197](#).

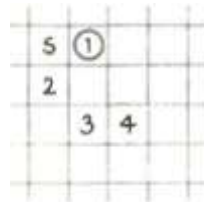
196

Laissant derrière vous cette vision d'horreur, vous vous engagez dans le couloir du fond. Il aboutit à une lourde porte de bois où sont gravées des runes. Vous poussez le battant, découvrant une cour intérieure. Au centre, juché sur un piédestal, un Démon attend. Vous repérez une ouverture à l'extrémité de la cour mais, pour y parvenir, il faut passer devant la bête. De brèves pulsations lumineuses éclairent la scène au-dessus de vos têtes.

Apparemment, la créature n'a pas pris conscience de votre présence. Si vous désirez refermer la porte et réfléchir à un plan, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez vous engouffrer dans la cour et attaquer le Démon, rendez-vous au [249](#).

197

Soudain, votre compagnon se lève et jette au loin le linceul qui le recouvrait (vous pouvez lui rendre sa *Feuille d'Aventure*). Il ne se souvient de rien, et la lame qui lui a défoncé le torse n'a laissé aucune blessure ! Maintenant qu'il a connu la mort et qu'il en est revenu, il combattra sans peur. Son total de départ de FORCE augmente de 1 point... Il porte encore la lame sacrificielle d'argent bruni. Une inscription y est gravée : Pourfendeuse d'Ombre. Au sol, vous trouvez aussi l'amulette en forme de tête de mort. Notez ces objets sur votre *Feuille d'Aventure* si vous les conservez. Rendez-vous au [174](#).



198

Le joueur au fond de la fosse ne peut pas frapper le Squelette avant d'être sorti. Pour s'extirper du trou, il faut un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ avec deux dés. S'il échoue, le joueur peut réitérer sa tentative à chaque Assaut. Le Squelette possède l'avantage de la hauteur sur le joueur au fond de la fosse. Il procède à ses lancers avec 2 dés- 1. Le Squelette concentre ses attaques sur le joueur prisonnier de la fosse.

SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE :	8	HABILETÉ :	8
POUVOIR :	8	ENDURANCE :	31

Même si vous l'avez blessé précédemment, son total d'ENDURANCE est à nouveau à son niveau de départ. Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [204](#).

199

Vous foncez vers la porte de la Confusion et vous vous engouffrez sous le porche. La lourde herse s'abat dans un déchirement de métal, manquant de peu de vous empaler ! Le monstre s'y heurte avec rage, cherchant à vous atteindre entre les barreaux. Vous voilà hors de danger. Dans la pénombre vous repérez un couloir. Rendez-vous au [229](#).

200

Vous poussez la porte de droite. Au même instant, une force surnaturelle vous entraîne à l'intérieur de la pièce ! La porte se referme avec fracas et disparaît, cédant la place à un mur compact ! Vous observez les lieux, sur vos gardes. Trois cassettes sont alignées sur le sol. La première est en bois, la deuxième en pierre et la troisième en fer. Le couvercle de chacune porte une inscription. Sur la première, on lit : « *La clef de la sortie se trouve dans la cassette de pierre.* » Sur la cassette de pierre est inscrit : « *La clef n'est pas dans la cassette qui porte une affirmation vraie.* » Sur la cassette de fer, vous lisez : « *Seule une de ces trois affirmations est vraie.* » Si vous désirez ouvrir la cassette de bois, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez la cassette de pierre, rendez-vous au [511](#). Si vous optez pour celle de métal, rendez-vous au [475](#). Si vous ne voulez en ouvrir aucune, rendez-vous au [280](#).

201

En vous approchant avec prudence vous distinguez un homme de haute stature, un jeune garçon et une jeune fille. Les jeunes gens, vêtus de tenues légères, dansent gracieusement, pieds nus dans la neige. L'homme prend bientôt conscience de votre présence. D'un geste lent, il ouvre les pans de sa cape rouge et disparaît progressivement à votre vue. Les jeunes gens chantonnent. Vous ne pouvez comprendre les paroles, mais la mélodie est empreinte de nostalgie. Ils s'éloignent tout en dansant. Si vous désirez les suivre, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez retourner vous coucher, rendez-vous au [91](#).

	P		
	P	P	P
	1	2	3

202

Vous vous élancez, mais comme vous approchez de l'autel, les personnages encagoulés abaissent leurs cierges et éclairent leurs visages... Ce que vous voyez vous arrache un frisson d'horreur et l'air vient à vous manquer. Les personnages n'opposent aucune résistance et un seul coup suffit à les éliminer mais, ce faisant, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Niveau avec 1 dé + 1. Si vous manquez ce lancer, la seule contemplation de leur visage vous fait mourir de peur...

PORTEUR POUVOIR : 9 ENDURANCE : 1

Si vous les tuez tous les cinq, rendez-vous au [442](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [152](#).

203

VOLEUR : « J'aimerais t'accompagner, dites-vous, mais hélas, je ne possède pas d'instrument de musique!... » D'un geste de la tête, il vous désigne une lyre, accrochée à la selle de sa mule, à quelques pas de là. Vous allez prendre l'instrument, fabriqué dans un étrange bois noir. Vous égrenez quelques notes et entamez bientôt une captivante mélodie. Jamais vous n'avez joué aussi bien. Le musicien renonce à vous accompagner, impressionné par votre talent. Quelques minutes plus tard, comme vous vous arrêtez, un silence étonné tombe sur la clairière. Le musicien, ému, lève vers vous un regard humide. « Tu possèdes le don, dit-il. Conserve cette lyre. Elle sera ta compagne et saura éloigner les mauvais esprits de la nuit, qui cherchent à s'emparer de nos âmes... » Vous alliez le remercier, mais le musicien ne vous entend plus. Son regard vide contemple la cime des arbres. Si vous désirez retourner à votre bivouac, rendez-vous au [486](#). Si vous préférez aller observer la partie d'échecs, rendez-vous au [554](#).

204

Vous vous enfuyez entre les arbres, indifférent aux branches basses qui vous fouettent le visage et lacèrent vos vêtements. Vous arrivez, haletant, au bord d'un lac. Non loin de là, une barque est amarrée. Le Squelette est sur vos talons. Vous foncez vers la barque et empoignez les rames. Rendez-vous au [315](#).

205

Assurez-vous d'avoir payé la chambre pour cette nuit. Si vous avez seulement réglé pour la nuit précédente, vous devez déboursier 1 Pièce d'Or pour une couche ordinaire, 2 si vous voulez dormir près du feu. Cette nuit de sommeil vous rend 1 point d'ENDURANCE pour un lit ordinaire et la moitié de votre total de départ si vous avez dormi près du feu. Le déjeuner coûte 1 Pièce d'Or et vous rend, si nécessaire, 1 nouveau point d'ENDURANCE (n'oubliez pas que vous ne devez en aucun cas dépasser votre total de départ). Si certains de vos compagnons ont passé la nuit dans une autre auberge, rendez-vous au [480](#). Si le groupe est au complet, rendez-vous au [4](#).

206

PRÊTRE : Vous vous rendez compte avec horreur que des entités démoniaques ont profité de la faiblesse de vos amis blessés pour investir leurs corps pendant leur sommeil ! Il en résulte que vous avez devant vous des Vampires des Neiges. Seul un exorcisme peut à présent sauver vos compagnons. Aussitôt, vous vous concentrez. Les joueurs vampirisés jettent deux dés : avec un résultat compris entre 2 et 6, ils demeurent des Vampires, mais si leur résultat est supérieur ou égal à 7, ils retrouvent leur ancienne personnalité. Si vous avez exorcisé tous les Vampires, rendez-vous au [412](#). Si un ou plusieurs Vampires subsistent, vous devez les combattre (rendez-vous au [37](#)).

207

« Désolé », dites-vous en quittant votre siège. « Le jour va se lever et des tâches plus urgentes nous attendent. » Auguste vous foudroie du regard, mais vous lisez aussi de la tristesse au fond de ses yeux. « Vous autres, jeunes, n'avez plus aucun respect pour les grands principes de chevalerie. Peu vous importe l'honneur, seules la gloire et la richesse guident vos pas... » Vous quittez l'auberge en haussant les épaules. Rendez-vous au [116](#).

208

Le tapis volant se pose en douceur au sommet de la plus haute tour. Auguste frappe dans ses mains avec un sourire méprisant. « Bienvenue dans mon domaine », dit-il. Aussitôt quatre créatures démoniaques accourent dans votre direction. Vous regardez en contrebas, mais toute fuite est impossible. « Je vous accorde une dernière chance, reprend-il. Donnez-moi le fourreau de votre plein gré ou je vous livre à mes créatures. » Les êtres contrefaits s'emparent de longues dagues. Si vous acceptez de remettre le fourreau, rendez-vous au [419](#). Si vous êtes prêt à combattre, rendez-vous au [76](#).

209

PRÊTRE : Vous faites appel à toutes vos connaissances. Cet étrange royaume est gouverné par le roi-sorcier, depuis son Château de la Nuit Éternelle. Les manuscrits que vous avez pu consulter font remonter son règne à plus de quatre siècles. De nombreuses sources prétendent qu'il possède le pouvoir d'investir les rêves de ses sujets et de les tuer dans leur sommeil s'ils venaient à avoir de mauvaises pensées. Le système social en vigueur sur l'île est strictement compartimenté. Les Armingiens forment la caste guerrière. Il est probable qu'ils aient perdu de leur autorité, la dernière guerre à laquelle ait participé Wyrd remontant à la chute de l'empire du Selentium. Qui plus est, les pouvoirs du roi-sorcier suffisent à maintenir l'ordre. Les Solons, gardiens de la loi, sont chargés de l'administration des terres et assurent l'éducation religieuse du peuple. Chaque moment de la journée est soumis à des rituels immuables. La majorité de la population est d'origine paysanne. Wyrd ne compte guère plus de deux millions d'âmes, la rigueur du climat maintient les paysans dans la misère et les disettes sont constantes. Les Sélers forment une caste indépendante. Ils vont où bon leur semble et agissent au mépris des lois. Personne ne sait pourquoi le roi-sorcier tolère la présence de ces vagabonds mi-prophètes, mi-troubadours qui prêchent la révolte parmi le peuple. Peut-être n'a-t-il aucun pouvoir sur eux ? Rendez-vous au [534](#).

210

PRÊTRE : Votre clairvoyance va vous permettre de distinguer les créatures invisibles. Allez-vous y avoir recours en plus de votre vision normale (rendez-vous au [481](#)) ou bien fermer les yeux et ne vous fier qu'à vos pouvoirs (rendez-vous au [97](#)) ?

« Je suis désolé, dites-vous. Seule notre mission importe et nous ne laisserons personne se mettre en travers de notre route. » Le seigneur elfe vous toise avec mépris : « Celui qui ne sait tenir sa parole, ne saurait rien accomplir d'important. » Vous haussez les épaules. « Nous n'avons pas de leçons à recevoir des Elfes, répliquez-vous. Tout le monde sait qu'il n'y pas pire menteur et tricheur qu'un Elfe. » Le seigneur elfe vous foudroie du regard et, d'un geste, appelle ses archers. Rendez-vous au [425](#).



211 *Le seigneur elfe vous foudroie du regard et, d'un geste, appelle ses archers.*

212

La créature s'avance, sa cape déployée comme les ailes d'un oiseau de proie. Si vous l'aviez blessée auparavant, elle a retrouvé toutes ses forces.



SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 40

Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [204](#).

213

Vous chutez dans un tunnel à une vitesse vertigineuse. Des excroissances métalliques sur les parois accrochent vos vêtements. Le fond du gouffre, tapissé d'une inquiétante lumière rouge, se rapproche dangereusement. Si vous désirez vous agripper aux parois, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez vous préparer à l'atterrissage, rendez-vous au [431](#).

214

PRÊTRE : Vous observez le déroulement de la partie. *Au bout de quelques minutes, vous avouez n'y rien comprendre. Ce jeu n'a que peu de rapports avec les échecs krarthiens, tels que vous les connaissez.* Si vous désirez user de votre clairvoyance, rendez-vous au [348](#). Si vous préférez attendre la suite des événements, rendez-vous au [170](#).

215

MAGICIEN : Les Sylphes attaquent au moment où vous vous apprêtez à vous concentrer.



SYLPHE (Dommages 1 dé + 3)

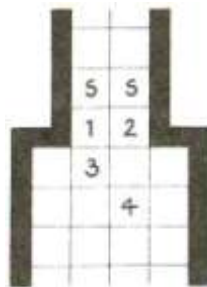
FORCE : 7 **HABILETÉ** : 8

POUVOIR : 8 **ENDURANCE**:14

Si vous parvenez à jeter votre sortilège, rendez-vous au [523](#). Si votre sortilège échoue et que vous désirez combattre, vous devez procéder à vos lancers avec trois dés. Si vous préférez battre en retraite, retournez au [226](#). Si vous parvenez à éliminer les Sylphes, rendez-vous au [350](#).

216

Vos troupes ouvrent une brèche dans les armées squelettes afin que vous puissiez atteindre le roi-sorcier. Mais ce dernier a compris votre tactique. D'un geste, il envoie deux Squelettes de sa garde afin de bloquer l'accès à la tribune royale.



SQUELETTE (Protection 3, Dommages 3 dés)

FORCE : 9 **HABILETÉ** : 9

POUVOIR : 9 **ENDURANCE** : 21

Vous ne pouvez fuir. Si vous parvenez à vous frayer un passage ou bien à tuer la garde d'élite, rendez-vous au [300](#).

217

Le jeune mousse vient s'accouder au bastingage. C'est alors qu'il repère les mouettes. « Capitaine, capitaine ! s'exclame-t-il. Une baleine à bâbord ! » Lazarus accourt sur le pont et félicite le gamin d'une bonne claque dans le dos. « Bien vu, moussaillon ! Le métier entre ! Les mouettes se nourrissent des poissons qui suivent la baleine », vous explique-t-il. Des chaloupes sont mises à la mer. Une activité intense s'est emparée du navire. Allez-vous avouer à Kénoy que le capitaine traque en fait une plus grosse prise (rendez-vous au [156](#)) ou simplement observer les préparatifs (rendez-vous au [510](#)) ?

218

VOLEUR : Vous vous apprêtiez à tricher quand, brusquement, l'Elfe empoigne votre main et la retourne, découvrant la pièce au creux de votre paume. D'un geste enragé, il balaie le plateau et l'envoie au loin. Vous cherchez aussitôt votre épée, mais une flèche vient se ficher dans votre bras, vous infligeant une perte de 5 points d'ENDURANCE (moins votre Protection). Vous l'arrachez en grimaçant. Il va falloir combattre. Rendez-vous au [425](#).

219

Vous débouchez sur un balcon surplombant une cour intérieure. L'air vif de la nuit vous fouette le visage. En contrebas, des braseros ardents éclairent le sol dallé. De l'autre côté de la cour se dresse une tour. Comme vous observez la bâtisse, un pont composé de dalles étincelantes apparaît dans les airs, reliant le balcon à la tour. De la pointe de votre épée, vous éprouvez la solidité de la première dalle. Elle pourra supporter votre poids. Mais alors, un curieux phénomène se produit : à intervalles irréguliers certaines dalles disparaissent et d'autres apparaissent. Vous avez beau observer le phénomène, il est impossible de prévoir les modifications. Il va pourtant falloir traverser... Rendez-vous au [240](#).

220

Le Faltyn s'empare du fourreau et disparaît ! Rendez-vous au [419](#).

221

« Désolé, dites-vous en haussant les épaules. Il est impossible de vous aider... » Vous quittez le sanctuaire et passez sous l'arche, sans vous préoccuper des insultes que profère la petite créature. Rendez-vous au [40](#).

222

PRÊTRE : Vous posez votre main sur le front du bébé et vous vous concentrez. Bientôt, les plaies disparaissent. Le bébé vous regarde et se met à crier, mais il retrouve bientôt son calme dans les bras de sa mère. « Un miracle ! s'exclame une vieille femme. Êtes-vous un dieu ? » Vous esquissez un sourire. « Non, répondez-vous. Je connais seulement quelques mystères. Il n'y a donc pas de magiciens dans ce pays ? » Un silence gêné tombe sur l'assemblée. « Il n'y a que le roi-sorcier », dit une voix. Aussitôt, les conversations reprennent, comme si chacun voulait chasser de son esprit le nom de son souverain. La mère du bébé s'approche de vous. « Je ne sais comment vous remercier, sanglote-t-elle. Acceptez cette couverture et ce lait. Je ne possède rien d'autre. Acceptez, je vous en prie... » Notez la couverture et la bouteille de lait sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez la boire en remplacement d'une ration. Rendez-vous au [341](#).

223

La créature s'écroule sur le sol. Un fragment de flèche blanche dépasse de son épaisse fourrure. Vous pouvez le prendre si vous le désirez. Rendez-vous au [219](#).

224

Auguste est sous l'emprise de votre sortilège, mais vous devez faire vite... Vous lui intimez l'ordre d'atterrir. Le tapis se pose doucement sur la banquise. Auguste reprend ses esprits mais, d'un coup d'épée en travers de la gorge, vous mettez un terme définitif à ses agissements ! En le fouillant, vous découvrez un anneau d'or, une amulette blanche et 15 Pièces d'Or. Prenez ce que vous voulez ; quant au tapis, il compte pour trois articles. Rendez-vous au [344](#).

225

Vous établissez votre bivouac au pied d'un vieux chêne. La forêt est plongée dans un silence inquiétant. Malgré le froid, vous n'osez allumer un feu. Si vous jouez seul, rendez-vous au [27](#). Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [128](#).

226

Soudain, les murs de la pièce s'embrasent mais, curieusement, les flammes ne dégagent aucune chaleur. Bientôt, un passage apparaît sur une des parois. Vous vous y engagez et débouchez devant un pont qui enjambe une large crevasse. Le grondement d'une rivière souterraine s'élève des profondeurs. Le pont étroit est relié à une tour. Vous ne pourrez l'emprunter que l'un après l'autre. Brusquement, deux hallebardes surgissent de la pénombre, flottant dans les airs, de part et d'autre de la construction. Vous observez l'étrange phénomène pendant un instant avant de comprendre que les armes sont tenues par des Sylphes. Ces créatures invisibles sont difficiles à vaincre, mais ce pont est l'unique issue. Si vous désirez tirer une flèche, rendez-vous au [337](#). Sinon, vous devez choisir celui qui traversera le premier : le magicien (rendez-vous au [509](#)), le voleur (rendez-vous au [392](#)), le prêtre (rendez-vous au [210](#)) ou le chevalier (rendez-vous au [463](#)).

227

Vous avancez vers les Vampires, le fourreau brandi au-dessus de votre tête. Les créatures tombent à genoux, le regard fixé sur les bijoux scintillants du fourreau. Elles semblent pétrifiées et ne réagissent pas quand vous leur posez tour à tour le fourreau sur le front. Immédiatement, leur épiderme perd ses reflets écarlates, leurs griffes et leurs crocs disparaissent, et l'expression de leur visage passe de la haine à la stupeur. Vos compagnons ont rejoint le royaume des vivants et semblent n'avoir gardé aucun souvenir de leur métamorphose. Toutes ces péripéties vous ont ôté l'envie de dormir. Vous attendez que l'aube pointe. S'il vous reste des provisions, vous devez vous restaurer (rayer une ration de votre *Feuille d'Aventure*) pour ne pas perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

228

Le corps du Vampire est agité de spasmes et se raidit. Les traits familiers de votre ancien compagnon réapparaissent avec la mort. Encore sous le choc, vous enterrez sa dépouille et recouvrez sa tombe de pierres. Vous vous asseyez en silence près de cette sépulture, attendant l'aube. Rendez-vous au [91](#).

229

A peine avez-vous progressé de quelques mètres, qu'une forme monstrueuse surgit de la pénombre. La chose émet un grognement sinistre à votre vue. Au même instant, un raclement s'élève dans votre dos. Une paroi glisse lentement du plafond. Vous devez agir vite : affronter le monstre ou bien rebrousser chemin avant que la muraille ne vous enferme. Chaque joueur prend seul cette décision. Notez votre décision sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [184](#).

230

MAGICIEN : le Faltyn apparaît. « *N'espère pas que je tente quoi que ce soit contre les anciens mages, mortel* », dit-il d'une voix blanche. Aussitôt, il commence à disparaître. Si vous désirez le rappeler, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez le laisser partir et quitter la clairière, rendez-vous au [397](#).

231

Deux marins s'emparent du capitaine. « Lâchez-moi, fripouilles ! hurle-t-il, indigné. Je n'accepterai pas une mutinerie à bord de mon navire ! » Indifférents à ses menaces, les hommes le traînent de force dans un canot. Vous poussez un soupir de soulagement. Ses projets risquaient de mettre en péril la vie de l'équipage. « Emparez-vous d'eux aussi ! hurle soudain une voix dans votre dos. Ils sont complices ! » Bildad a pris le commandement du navire et, manifestement, il ne tient pas à partager ses nouvelles charges avec vous... Malgré vos protestations, vous êtes à votre tour placé dans le canot avec Lazarus. Rendez-vous au [482](#).

232

Le marin vous guide par les rues bondées, se frayant un chemin à grands coups de coude. Vous atteignez bientôt le port. Le marin se dirige vers deux grands navires de pêche et, sans vous prévenir, monte sur la passerelle du premier. Si vous désirez le suivre à bord, rendez-vous au [417](#). Si vous préférez lui fausser compagnie et vous approcher d'une petite galère marchande, nommée *la Magdalena*, rendez-vous au [326](#).

233

Vous commencez à établir votre campement pour la nuit. Un silence pesant s'est abattu sur la forêt. Soudain, vous tendez l'oreille. Ce n'est qu'une branche qui vient de laisser choir son fardeau de neige. Vous vous apprêtez à reprendre vos activités quand vous repérez deux yeux noirs qui vous observent. Aussitôt, vous vous emparez de votre arme. Des créatures quittent la pénombre, leurs babines retroussées révélant des crocs semblables à des cristaux de glace...



CHIEN DE GIVRE (Dommages 2 dés + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 9

POUVOIR : 9 ENDURANCE :25

Si vous remportez ce combat contre ces monstres, rendez-vous au [464](#). Si vous parvenez à briser le cercle et à fuir, rendez-vous au [447](#).

234

Vous leur demandez quel est le meilleur chemin pour se rendre au Royaume de Wyrđ. Les marchands se regardent avec des airs amusés. « S'il existe une route, elle est à sens unique, ricane l'un d'eux. Peu de voyageurs y vont et aucun n'en revient ! » Sa réplique provoque l'hilarité de ses confrères, mais devant votre air agacé, le marchand reprend son sérieux. Il plonge son doigt dans un verre de bière et dessine le contour de

la côte sur le comptoir. « Si vous tenez à vous y rendre, il faudra franchir la banquise. Prenez d'abord un bateau qui fait route vers le nord. Je vous conseille *la Magdalena*. Cette galère marchande nous a menés jusqu'ici. Elle devrait repartir dans quelques jours. Vous pourrez débarquer à Port Lukvik ou bien à Dourhaven. Ensuite, il faut compter trois jours de marche sur la glace pour atteindre les côtes de Wyrđ. » Vous le remerciez de ses explications et vous vous éloignez. « Prenez garde, le terrain est glissant ! » lance un marchand avec un rire gras... Si vous ne savez pas encore où passer la nuit, rendez-vous au [515](#). Si vous préférez sortir pour visiter la ville, rendez-vous au [306](#).

235

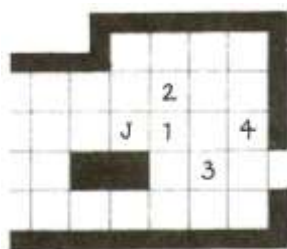
Vous vous enfuyez à toutes jambes. Derrière vous, les Vampires entament un chant empreint de moquerie, mais ils ne semblent pas se lancer à votre poursuite. Soudain, deux étoiles filantes écarlates passent au-dessus de votre tête et atterrissent à quelques mètres devant vous ! Aussitôt, deux silhouettes font leur apparition. Retournez au [309](#) et reprenez le combat, mais les Vampires peuvent vous frapper au prochain Assaut, car ils bénéficient de l'effet de surprise.

236

PRÊTRE : Le monde s'efface et vous commencez à flotter dans les airs. Prenant appui sur la paroi, vous vous propulsez jusqu'à l'estrade. Vous vous posez en douceur à côté du coffre. Peu à peu, la réalité reprend ses droits. Vous soulevez le couvercle du coffre... Rendez-vous au [294](#).

237

Il pousse un grognement de rage et dégaine son épée. « On ne parle pas sur ce ton à Jadhak le Balaféré. Je vais vous apprendre le respect ! »



JADHAK (Protection 1, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30

Si vous le tuez, rendez-vous au [181](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [141](#).

238

Vous vous asseyez pour réfléchir à la situation. Auguste devait disposer d'un moyen plus pratique que son tapis volant pour évoluer dans les étages de sa tour. Vous retournez dans la galerie et observez minutieusement les lieux. Vous découvrez deux minces fils de cristal, courant sur toute la longueur de la paroi. En touchant celui de droite, vous êtes téléporté à l'étage inférieur. Celui de gauche permet de remonter. Vous pouvez maintenant explorer la tour à votre guise. Rendez-vous au [470](#).

239

VOLEUR : Au fur et à mesure de la partie, la perplexité du chef des Elfes augmente, mais vous escamotez les pièces avec une telle dextérité qu'il ne se rend compte de rien. Finalement, il doit concéder la défaite. Il balaie les pièces du plateau d'un air las. « Vous avez gagné, dit-il. Nous ne nous opposerons pas à votre passage, mais je dois vous avertir des dangers qui vous attendent. Wadwos rôde dans ces bois, ainsi qu'Étaynes, qui vous suivra à la trace. Je pourrais encore vous parler des Eidolons ou des Chiens de Givre... Cette forêt est maudite, vous y entrez au péril de votre vie. » Vous rassemblez votre paquetage en haussant les épaules. « Nous n'avons pas le choix, répondez-vous. Merci pour la partie. » Vous passez devant les soldats,

un sourire narquois au coin des lèvres, et pénétrez dans la forêt... Rendez-vous au [501](#).



240

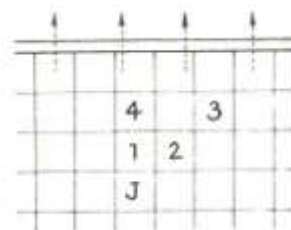
Dès que vous vous engagez sur le pont d'énergie, un sifflement retentit dans la cour et, aussitôt, des Crânes Étincelants jaillissent des meurtrières ! Ils s'envolent en faisant claquer leurs mâchoires de cristal. Traversez le pont, chacun votre tour selon l'ordre de marche : le magicien (rendez-vous au [407](#)), le voleur (rendez-vous au [182](#)), le prêtre (rendez-vous au [467](#)) et le chevalier (rendez-vous au [107](#)).

241

Le cadavre d'Auguste roule vers le bord du tapis ! Si vous désirez le rattraper, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez le laisser choir dans le vide, rendez-vous au [133](#).

242

Les marins se déploient autour de vous, leur visage arborant des rictus haineux. Le jeune mousse qui lavait le pont court aussitôt se mettre à l'abri.



JADHAK (Protection 1, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE:30

N'oubliez pas de déduire les dommages que vous avez pu lui causer précédemment.

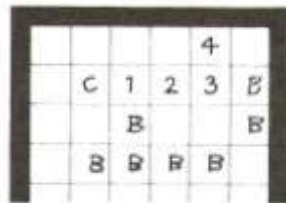
MARIN (Dommages 2 dés)

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

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [478](#). Si vous préférez fuir en sautant par-dessus bord, rendez-vous au [29](#).

243

Sept guerriers se lèvent en grognant. Manifestement, ils n'apprécient pas que vous ayez eu recours à la magie. Toute l'assemblée vous hue. Vous allez devoir les affronter, mais leur chef asservi combattra à vos côtés.



CHEF BARBARE (Protection 1, Dommages 2 dés + 1)

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

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

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

Vous embrassez la salle d'un regard circulaire : il n'y a aucune issue. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [334](#).

244

Ceci ne concerne que les joueurs sous l'emprise de la Mort Rouge. Vous vous dressez sur votre couche, tel un automate. Le sommeil vous a quitté, mais vous n'aurez plus jamais besoin de dormir. Une existence sans rêves s'ouvre devant vous, qui venez de rejoindre les rangs des Morts Vivants... Votre épiderme s'est teinté de reflets écarlates. Un froid intense s'est emparé de votre être et seul le meurtre pourra désormais vous réchauffer. Vos ongles sont devenus de véritables armes. Vous portez votre attention sur les formes assoupies qui vous entourent. Étaient-ils vos amis? La mort a balayé vos souvenirs. Vous ne voyez en eux que des proies faciles... Tendez le livre à vos compagnons, qui doivent se rendre au [57](#).

245

L'aubergiste vaque à ses occupations, mais il s'approche de vous. « Combien de temps comptez-vous demeurer à Misdraex ? » demande-t-il. Mais, sans vous laisser le temps de répondre, il enchaîne « Vous allez vers l'est ? A Port Quanongu ? Vous allez prendre un bateau, j'en suis sûr. » Vous alliez enfin lui répondre quand sa femme sort de sa cuisine, le sourcil froncé. L'aubergiste vous quitte aussitôt en grommelant : « Après tout, ce n'est pas mon affaire. Tous les mêmes ces étrangers, on ne peut pas leur arracher un mot. » Amusé, vous observez la salle et repérez un vieux chevalier qui mange un bol de soupe près de l'âtre. Si vous désirez l'aborder, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez reprendre la route, rendez-vous au [116](#).

246

Vous établissez votre bivouac à l'abri d'un monticule de glace qui vous protégera du vent. Recroquevillé et grelottant de froid, vous vous laissez gagner par le sommeil. La Lune Rouge s'est levée sur la banquise et, bientôt, des images sanguinaires peuplent vos rêves... Une antique cité surgit des brumes, ses hautes tours dominant une contrée sauvage... Des fissures courent sur ses murs tandis que, dans le ciel, des légions fantômes se livrent bataille... Un sang épais coule du ciel et recouvre les remparts. La cité s'effrite comme rongée par un feu intérieur, et des torrents de sang écarlate déferlent sur la contrée, gagnent la mer et la banquise... Vous êtes emporté par cette vague et vos cris de terreur se mêlent aux ricanements sinistres de cinq silhouettes qui contemplent votre agonie. Vous luttez de

toutes vos forces pour vous libérer de ce cauchemar. Pour ce faire, chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec trois dés pour ne pas perdre 3 dés d'ENDURANCE et tente à nouveau sa chance à l'Assaut suivant. Un joueur réveillé peut tirer ses compagnons de leur sommeil, mais il lui faut pour cela un résultat inférieur ou égal à son total de FORCE avec deux dés. Lorsque tous les survivants sont réveillés, rendez-vous au [505](#).

247

Le capitaine Lazarus vous sourit, découvrant quelques chicots jaunis. « Maître Bildad, s'écrie-t-il aussitôt. Larguez les amarres ! » Bientôt, les marins déroulent les lourdes voiles et le navire prend la mer. « Accompagnez-moi dans la cabine, dit soudain le capitaine. Je dois vous montrer quelque chose. » Intrigué, vous le suivez jusque dans une pièce obscure jouxtant les cales. Rendez-vous au [11](#).

248

MAGICIEN : Le Squelette est sous l'emprise de votre sortilège, mais il lutte de toutes ses forces et vous ne pourrez le garder longtemps sous votre contrôle. Vous sentez qu'une source surnaturelle le régénère en permanence. Si vous désirez le questionner, il faudra faire vite. Allez-vous lui demander qui l'a envoyé (rendez-vous au [410](#)), ou bien qui il est (rendez-vous au [339](#)) ? Si vous préférez le tuer sans attendre, rendez-vous au [303](#).

249

Vous pénétrez dans la cour. Le Démon vous regarde d'un œil torve. Une chaîne l'emprisonne au piédestal. Un sentier d'herbe roussie conduit à la porte de bois. « Il fait toujours ça, dit alors le Démon. Où qu'il aille... » Vous le pressez de s'expliquer, mais il demeure muet et évite votre regard. Le cœur battant, vous vous approchez de la porte. Rendez-vous au [275](#).



249 *Le Démon, qu'une chaîne emprisonne à son piédestal, vous regarde d'un œil torve.*

250

Une voix connue s'élève dans votre dos. « Attendez une minute, capitaine. Je dois d'abord régler un petit différend avec ce lascar ! » Jadhak, l'arme au poing, s'avance vers vous. Quelques marins s'emparent de harpons et se regroupent à sa suite. Le capitaine s'éloigne en ricanant. « D'accord, les gars ! Amusez-vous un peu! » Si vous désirez combattre, rendez-vous au [242](#). Sinon, il ne vous reste qu'à sauter par-dessus bord (rendez-vous au [29](#)).

251

Les autres marins préfèrent abandonner le combat. La haine se lit encore dans leur regard, mais vous êtes certains qu'ils ne tenteront plus rien contre vous. Après un bref cérémonial, ils jettent les cadavres par-dessus et se regroupent en silence. Rendez-vous au [499](#).

252

Vous pénétrez dans les appartements d'Auguste. Dans ses armoires, vous trouvez de nombreuses capes de fourrure et d'épaisses couvertures. Tout cela vous sera utile pour braver le climat de Wyrd. Rendez-vous au [470](#).

253

Surpris, les autres gardes reculent d'un pas. Vous profitez de ce répit pour leur arracher vos armes des mains et prendre la fuite ! Hélas, votre course est ralentie par les badauds et, bientôt, les cris de la garde s'élèvent dans votre dos. Vous vous engagez dans une ruelle dans l'espoir de les semer, mais vous débouchez dans un cul-de-sac ! La garde s'arrête à l'entrée de la ruelle, tandis que vous adoptez une position de combat. A cet instant, un homme vêtu d'une robe violette surgit de l'ombre d'une porte cochère. Il évalue la situation d'un coup d'œil et déroule un tapis sur le sol. « Vite ! intime-t-il. Grimpez sur le tapis ! Je suis Guillaume de Vanterie, je vous expliquerai plus tard ! » D'autres gardes sont arrivés en renfort. Sûrs de leur supériorité, ils s'avancent dans l'impasse. Pris de court, vous obéissez à l'inconnu. Celui-ci lance un ordre magique et le tapis s'élève dans les airs sous le regard stupéfait des soldats ! Guillaume de Vanterie caresse la petite amulette qu'il porte autour du cou et le tapis s'éloigne, survolant les toits. Rendez-vous au [424](#).

254

Vous vous réveillez en sursaut, le front ruisselant de sueur. Autour de vous, les cadavres sont demeurés en place, immobiles sous la Lune Bleue. Pourtant, vous sentez encore sur votre corps les meurtrissures dues à leurs coups répétés... Soudain, des gémissements s'élèvent ! Vos compagnons luttent dans leur sommeil et sont agités de tremblements nerveux. Chaque joueur endormi perd encore 2 dés + 3 d'ENDURANCE. Sans perdre un instant, vous les secouez pour les réveiller. Rendez-vous au [539](#).

255

Le roi-sorcier pousse un hurlement de rage à l'instant où vous atteignez son trône. Il semble incapable de lancer de nouveaux sortilèges et brandit maintenant un lourd gourdin de bronze.



ROI-SORCIER (Protection 2, Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 16

Déduisez les Dommages qu'ont occasionnés les flèches du prêtre. Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au [190](#).

256

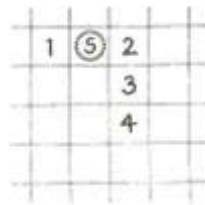
Une frêle silhouette est recroquevillée sur une chaise au fond de la pièce, baignée par les rayons de la Lune Bleue. « Les visiteurs sont rares, dit une voix chevrotante. Approchez que je vous voie, mes pauvres yeux sont bien fatigués... » Si vous désirez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [169](#).

257

Vous retenez le corps avant qu'il ne tombe du tapis et vous le fouillez. Vous trouvez un anneau d'or, une amulette blanche et 15 Pièces d'Or. Après avoir pris ce que vous vouliez, vous poussez le cadavre et le regardez choir dans le vide. Rendez-vous au [133](#).

258

Le monstre est au fond de la fosse ; tant que vous le surplombez, vous procédez à vos lancers avec 2 dés - 1. Le Squelette tente de s'extirper de la fosse. A chaque Assaut, il jette deux dés et parvient à ses fins s'il obtient un résultat inférieur ou égal à son total d'HABILETÉ. Il pourra à nouveau vous frapper quand il sera sorti.



SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILETÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE: 31

Si vous l'avez blessé précédemment, il a recouvré toutes ses forces. Son total d'ENDURANCE est à nouveau à son niveau de départ. Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [204](#).

259

« Ton charabia ne mérite pas même une pièce de cuivre ! » dites-vous. La vieille pousse un grognement de rage et sort une carte. « Le Temple Foudroyé ! Il annonce de graves ennuis à ceux qui ne savent pas se montrer charitables ! » Vous lui arrachez le jeu des mains et cherchez rapidement la lame qui vous intéresse. « Regarde, vieille folle, répliquez-vous. Voici le Pendu ! Ma prophétie est claire et je pourrais facilement prêter main forte au destin ! » Vous lui jetez le jeu à la figure avant de vous éloigner. Rendez-vous au [126](#).

260

MAGICIEN : Deux possibilités s'offrent à vous vous téléporter à hauteur de la cage, mais la tentative est risquée, ou bien invoquer un second Faltyn pour délivrer le premier. Si vous désirez vous téléporter, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez invoquer le Faltyn, rendez-vous au [114](#).

261

La tempête fait rage et, toute la nuit durant, *le Lacodon* est le jouet des flots déchaînés. Enfin, un peu avant l'aube, le vent tombe. Si le coeur vous en dit, vous pouvez vous restaurer et récupérer de cette manière 1 point d'ENDURANCE. Une brume opaque recouvre l'océan. « Qui peut dire où nous nous trouvons à présent ! grommelle Lazarus. Bildad, peux-tu nous guider? » Le barreur scrute un instant l'horizon et réplique : « Impossible, capitaine, on ne voit même pas le soleil. » Penché au bastingage, vous ne pouvez pas même distinguer les flots. « C'est la faute de ces maudits étrangers ! grogne un marin. Ils ont le mauvais œil. » Des cris s'élèvent. « Restez calme et tout se passera bien, vous chuchote le capitaine. Je ne peux rien faire pour vous ou je risque la mutinerie. Ils vont vous abandonner dans un canot de sauvetage. Cette perspective est préférable à la mort. » Les marins se rassemblent, brandissant des harpons. Certes, ils sont résolus, mais l'issue du combat n'est pas jouée d'avance, comme le capitaine semble le penser. Si vous décidez de les affronter, rendez-vous au [148](#). Si vous préférez accepter la proposition du capitaine, rendez-vous au [36](#). Si vous désirez recourir à un objet, rendez-vous au [118](#).

262

Vous avalez une gorgée et vous vous sentez investi d'une vigueur nouvelle : vous récupérez jusqu'à 2 dés d'ENDURANCE (sans excéder votre total de départ). Il reste assez de liquide dans la bouteille pour une autre gorgée. N'importe quel membre de votre groupe (vous y compris) pourra en bénéficier. Maintenant, retournez au paragraphe que vous avez quitté.

263

La créature se pulvérise au fond de la barque et ses cendres sont dispersées par le vent nocturne. Seuls subsistent deux bijoux bleus, à l'endroit où se trouvaient ses yeux (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous le désirez ; ils comptent pour un seul objet). Vous pouvez maintenant briser la glace qui emprisonnait votre embarcation. Vous regagnez la rive, bien décidé à quitter au plus vite cette forêt. Rendez-vous au [165](#).

264

MAGICIEN : Le Faltyn plonge ses petites dents translucides dans votre avant-bras et suce une gorgée de votre sang. Vous ne pouvez réprimer un frisson de dégoût à son contact. Cela fait, il crache sur le sol et désigne un point de l'horizon. « *Wyrd est par là. Garde toujours l'étoile polaire droit devant toi. Quand la Mort Rouge se lèvera à l'est, conserve-la toujours dans ton champ de vision.* » Sur ces mots, le Faltyn disparaît. Rendez-vous au [422](#).

265

La bonne réponse était « l'herbe ». Si vous avez correctement répondu, rendez-vous au [127](#). Si vous avez donné une autre réponse, la créature démoniaque s'élance vers vous. Rendez-vous au [69](#).

266

Le roi-sorcier s'esclaffe en vous voyant brandir l'anneau d'or. « N'avez-vous pas encore compris ? Chacune de vos idées est filtrée par mon rêve et peut se retourner contre vous... » A ces mots, il claque des doigts. L'anneau d'or s'envole dans le ciel et génère des dizaines de cercles concentriques qui se déploient et viennent se refermer sur vous ! Les bagues métalliques vous enserrant et vous étouffent. L'air vient à manquer. Vous lâchez les filins et chutez... dans un cauchemar sans fin spécialement conçu pour vous...

267

Plusieurs heures plus tard, vous arrivez en vue du port de Quanongu. L'épuisement vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez subi des blessures, vous perdez 2 points supplémentaires pour ne pas les avoir soignées. Vous devez absolument prendre du repos. Vous pénétrez dans la cité et atteignez bientôt une auberge appelée Les Os d'Ulrik. Vous vous accoudez au comptoir et appelez l'aubergiste. Hélas, il ne lui reste plus de

chambres individuelles, tous les trappeurs étant arrivés du nord avec leurs cargaisons de fourrures. Pour 2 Pièces d'Or, il peut encore vous trouver une pailleasse près du feu, dans la salle commune. Si le froid ne vous dérange pas, vous pourrez vous installer à l'extrémité de la chambre, pour 1 Pièce d'Or. Le repas vous coûtera aussi 1 Pièce d'Or. Il ne reste qu'une pailleasse près du feu. Désignez le joueur qui en bénéficiera, rayez la somme demandée de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [364](#).

268

Les Zombies s'agglutinent autour de vous. Vous êtes bloqué dans votre rêve et incapable de bouger ! Chaque joueur perd 2 dés + 3 d'ENDURANCE (la valeur de Protection n'entre pas en ligne de compte) et doit ensuite obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec deux dés afin de se réveiller. S'il manque ce lancer, il perd à nouveau 2 dés + 3 d'ENDURANCE. Jetez une nouvelle fois les dés. Si un joueur s'est réveillé et que ses compagnons sont encore endormis, rendez-vous au [254](#). Si tous sont réveillés, rendez-vous au [420](#).

269

« Derrière toi, bigleux ! » grogne-t-il, ponctuant sa phrase d'un crachat sur vos bottes. Il s'éloigne en maugréant. Vous vous retournez et découvrez l'enseigne d'une auberge appelée Les Os d'Ulrik. Si vous désirez y entrer, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez continuer en direction des docks et de Port Lany, rendez-vous au [306](#).

270

La zone couverte de ruines vous semble dangereuse. Vous la contournez avec prudence et atteignez bientôt la porte du fond. Vous pénétrez dans une galerie dont les parois sont ornées de miroirs. Comme vous les dépassez, ils ne reflètent pas votre image... Vous poursuivez votre progression, mal à l'aise. La galerie se termine devant un large escalier qui mène à une salle circulaire, quelques mètres en contrebas. Le plafond est supporté par des colonnes ornées de motifs inconnus. Soudain, une procession passe en silence. Les hommes brandissent des cierges bleus et entourent un cadavre sur une civière. Dans quelques instants, elle arrivera à hauteur de l'escalier. Si vous désirez descendre pour observer le cortège de plus près, rendez-

vous au [426](#). Si vous préférez demeurer dans l'ombre en attendant qu'il soit passé, rendez-vous au [371](#).

271

PRÊTRE et VOLEUR : Votre flèche atteint son but, mais elle traverse la lumière bleue sans effet apparent. Dans une gerbe d'étincelles, la lueur atterrit au centre de la clairière. Rendez-vous au [180](#).

272

La porte ne s'ouvre pas ! Retournez au [95](#) et poursuivez le combat, mais les créatures peuvent vous frapper au premier Assaut.

273

PRÊTRE : *En contemplant ce gouffre vertigineux, vos pensées se tournent vers Palamédès, votre maître, qui jamais ne se départait de son calme. Sa voix rassurante résonne dans votre esprit : « Comment peux-tu décrire cet instant ? »* Si vous désirez répondre : « Je vais sauter dans le vide », rendez-vous au [94](#). Si vous préférez répondre : « Je vais flotter comme une plume », rendez-vous au [347](#).

274

Le monstre sera sur vous dans trois Assauts. Pendant ce temps, le prêtre peut faire une tentative d'Exorcisme. Il doit, pour réussir, obtenir un résultat supérieur ou égal à 10 avec deux dés. Le magicien peut tenter de Téléporter tout le groupe sur la berge. Le voleur ou le prêtre (s'il n'exorcise pas la créature) peut décocher des flèches. Le Squelette a une Protection de 2. Si vous parvenez à l'Exorciser, rendez-vous au [129](#). Si vous êtes Téléporté sur la rive, rendez-vous au [308](#). Si rien n'a abouti en trois Assauts, rendez-vous au [122](#).

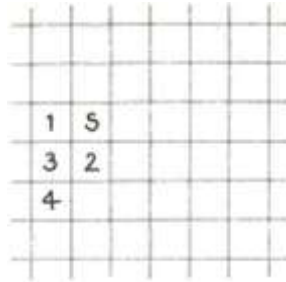
275

La porte s'ouvre sur une vaste salle de banquet. Des armes de toute nature sont accrochées aux parois, entre des tentures représentant des scènes épiques (les joueurs à qui il manque une arme peuvent se servir)... Mais la pièce a été mise à sac ! Des cadavres de guerriers gisent sur le sol. Ils ont été surpris en cours de repas, mais la chose qui les a agressés devait être d'une force incroyable ! La lourde table de banquet est brisée et de

profondes morsures ont broyé les corps malgré les armures. Le sang sur les murs est encore chaud ! Le massacre a été perpétré quelques minutes avant votre arrivée. La pièce a deux issues. Une traînée de sang mène à la première porte. Le monstre a dû partir dans cette direction. Si vous désirez suivre ses traces, rendez-vous au [317](#). Si vous optez pour l'autre porte, rendez-vous au [318](#).

276

Le Squelette s'avance inexorablement, tendant vers vous ses bras décharnés.



SQUELETTE (Protection 1, Dommages 2 dés)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30

N'oubliez pas de déduire les éventuels Dommages que vous lui avez déjà infligés. Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [492](#). Si vous parvenez à le détruire, rendez-vous au [303](#). Si vous réussissez à l'asservir, rendez-vous au [248](#).

277

« Bonne question, dit-elle. Vous traitez les problèmes au fur et à mesure qu'ils se présentent... » Son regard se perd dans le lointain. « Ce n'est pas facile, reprend-elle enfin. Les Elfes feront tout pour gagner, allant jusqu'à provoquer des illusions sur les pièces, afin de vous faire croire que vous avez perdu. Pour contrer cette tentative, avancez vos pièces en formation régulière barrant l'échiquier. De cette manière, il leur sera difficile de provoquer des illusions sur des pièces isolées. » Vous remerciez Ubara de ces renseignements et reprenez votre route. N'oubliez pas de noter la cloche de fer sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [520](#).

278

Vous déroulez le parchemin et lisez à haute voix ce qui y est inscrit : « *Ruat fulmen.* » Un grondement sourd fait trembler l'air au-dessus de vos têtes. Dans un sifflement, une boule de foudre descend du ciel à une allure vertigineuse. Si vous êtes en combat ou sur le point de débiter un affrontement, vous pouvez diriger la boule de foudre sur une cible unique, lui infligeant 5 dés de Dommages (moins sa valeur de Protection). A la fin de cette attaque, le parchemin se pulvérise. Retournez au paragraphe que vous avez quitté.

279

PRÊTRE : Vous poursuivez votre investigation par-delà les apparences. La ferme se dissipe peu à peu et, sous le plancher de bois, vous repérez une immense fosse hérissée de piques... Vous êtes le jouet d'une illusion. La porte semble battre au vent. La bâtisse se reforme devant vous. Vous reprenez pied dans le monde réel. Rendez-vous au [256](#).

280

Vous n'avez pas de temps à perdre avec ces énigmes stupides. D'un coup de pied, vous projetez les cassettes contre le mur, libérant des nuages de poussière et des insectes. Un hurlement de rage résonne dans la pièce et de profondes lézardes apparaissent sur les parois ! Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [471](#). Sinon, rendez-vous au [291](#).

281

La procession silencieuse pénètre bientôt dans un sanctuaire aux parois composées d'ossements. Vous y entrez à leur suite et cherchez un coin sombre. Le lieu est éclairé depuis le plafond. En levant les yeux, vous constatez que la lumière est prodiguée par l'aura d'un Faltyn. La pauvre créature est enchaînée à l'intérieur d'une cage de fer. Les porteurs viennent de déposer la civière devant un autel. Celui qui ouvrait la marche sort alors un curieux symbole d'argent et le pose sur la poitrine de votre Double. Le temps est venu d'intervenir. Si vous désirez utiliser un objet, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez attaquer les hommes, rendez-vous au [516](#). Si vous jugez plus prudent de rebrousser chemin, rendez-vous au [547](#).

282

Allez-vous employer la cloche de fer (rendez-vous au [460](#)), un anneau d'or (rendez-vous au [266](#)), ou une broche en forme de tête de loup (rendez-vous au [503](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous n'avez d'autre choix que d'attaquer (rendez-vous au [530](#)).

283

CHEVALIER : Tous regardent, hébétés, l'Élémental prêt à s'écraser sur le navire. L'équipage semble résigné à mourir, mais pas vous ! Vous ne périrez pas sans combattre. Auguste s'est rapproché du navire afin de mieux contempler votre agonie. C'est l'occasion que vous attendiez ! Usant de votre épée comme d'une lance, vous la projetez dans sa direction. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec trois dés, rendez-vous au [446](#). Sinon, votre épée tombe dans l'eau. Vous n'aurez pas à vous soucier de la perte de votre arme, car dans quelques secondes, l'Élémental aura englouti le navire, entraînant tous ses occupants par le fond...

284

Elle secoue la tête : « Il vous faudra d'abord atteindre le Château de la Nuit Éternelle. Certains disent qu'il est situé à l'extrême nord de l'île... D'autres prétendent qu'il n'existe que dans nos rêves... » Sa voix devient inaudible. Rendez-vous au [59](#).

285

*Ce qui suit ne concerne que le joueur qui monte la garde.
La Lune Bleue éclaire la cime des arbres d'une lueur fantomatique, donnant aux branches l'aspect inquiétant de membres torturés. Soudain, une créature jaillit du sous-bois. Vous portez la main à votre arme. Ce n'était qu'un lapin ! Si vous désirez réveiller vos compagnons, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez explorer le coin d'où venait le lapin, rendez-vous au [388](#).*

286

PRÊTRE : *Ashanax est le saint patron des voyageurs égarés.* Fort de ce renseignement, rendez-vous au [444](#).

287

MAGICIEN : Cette amulette est indispensable, mais seul le Faltyn pourra la récupérer. De mauvaise grâce, vous invoquez la malicieuse créature, qui apparaît quelques instants plus tard. « Il me faut une amulette blanche pour diriger ce tapis, lui dites-vous. Elle est autour du cou du cadavre qui gît en bas, sur la banquise. » Le Faltyn réfléchit. « *Cela est possible, répond-il, mais en retour, j'espère recevoir un présent. En premier, j'aimerais deux bijoux bleus en forme d'yeux. Si tu ne les possèdes pas, je veux une tête de loup en argent, ou bien une sphère de Feu, ou encore le crucifix de saint Ashanax. Si tu n'as rien de tout cela, donne-moi un autre objet, je m'en contenterai.* » Vous devez lui remettre un des objets, selon l'ordre de préférence. Cela fait, le Faltyn disparaît. Vous craignez un instant qu'il ne vous ait joué, mais il revient bientôt et vous tend l'amulette comme convenu. Rendez-vous au [23](#).

288

Vous pressez le pas vers la plus proche boutique. Par chance, la lanterne est encore allumée. Vous pénétrez dans l'échoppe en secouant la neige qui recouvre votre cape. Le marchand, emmitouflé dans une épaisse cape de laine, se tient près de l'âtre. « J'allais fermer, vous dit-il. Mais le client est roi... » Vous repérez un certain nombre d'articles nécessaires à votre périple : des capes de fourrure pour 14 Pièces d'Or chacune ; des rations de survie (pour une semaine) pour 2 Pièces d'Or ; des gants à 2 Pièces d'Or la paire ; des sacs de couchage à 6 Pièces d'Or; un brasero et son combustible pour 10 Pièces d'Or. Achetez ce que vous voulez et rayez les sommes correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*. Le marchand referme la porte derrière vous, tandis que vous vous dirigez vers l'auberge. Rendez-vous au [75](#).



288 *Le marchand, emmitouflé dans une épaisse cape de laine, se tient près de l'âtre.*

289

Les cadavres des Elfes gisent dans la neige. Vous les fouillez sans tarder. Les prêtres et les voleurs peuvent les délester de leurs flèches (ils en trouveront un total de dix-huit, de quoi remplir trois carquois), et de leurs sept arcs mais, maniées par des mains humaines, ces armes provoquent les mêmes Dommages qu'un arc normal. Prenez ce que vous voulez et rendez-vous au [501](#).

290

La lumière de l'étendard se propage le long de la flèche. A l'instant où l'aura atteint la pointe, la flèche vous échappe des mains et s'envole en sifflant vers la tribune royale ! Le roi-sorcier recule d'un pas, mais il reprend vite ses esprits et, d'un geste ample, crée un mur de pierre devant lui. La flèche s'y écrase et explose en un millier de particules aveuglantes. Aussitôt, une troupe d'archers en livrée blanche apparaît à vos côtés ! Notez la Compagnie Blanche sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez la flèche. Retournez au [178](#).

291

Un bref éclat de lumière blanche vous projette à l'extérieur de la tour, et l'édifice s'écroule, ne laissant derrière lui qu'un tas de cendres grises. Varadaxor se relève péniblement : « Vous m'avez été d'un grand secours, dit-il. En remerciement, permettez-moi de vous remettre ceci... » Il sort de son havresac un crucifix d'argent. « Cette relique contient l'index de saint Ashanax. » Le vieillard vous donne l'accolade et reprend sa route en direction du village. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [444](#).

292

Le seigneur elfe vous avait dit : « Ma magie vous aidera lors du combat final... » Les pièces d'échecs se parent d'une lueur verte et des senteurs forestières envahissent l'atmosphère. Vous jetez les pièces sur le sol et elles se transforment en une troupe de cavaliers elfes vêtus de vert et armés d'épées d'argent. « Mes troupes ne feront qu'une bouchée de ces misérables Elfes ! » s'exclame le roi-sorcier. Mais le ton de sa voix trahit son inquiétude. Notez la Cavalerie des Bois sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez les pièces d'échecs. Retournez au [21](#).

293

« Vous devrez donc travailler à bord, déclare le capitaine. Ne vous inquiétez pas, vous apprendrez vite à manier le harpon. » Rendez-vous au [247](#).

294

L'intérieur du coffre semble s'ouvrir sur un gouffre sans fond, d'un noir insondable mais, bientôt, cinq mains font leur apparition, chacune tenant une sphère de couleur différente. La première est rouge, la deuxième bleue, la troisième grise. Les deux dernières sont respectivement blanche et or. Tout à votre observation du phénomène, vous n'avez pas remarqué que l'intérieur du couvercle s'est lui aussi modifié. La surface métallique a pris la forme d'une large bouche, qui s'adresse soudain à vous d'une voie tonnante. « Ces cinq sphères sont chargées d'une énergie surnaturelle. Un simple mot peut libérer leur pouvoir. Le mot "Sang" active la sphère rouge du Carnage. " Mort " active la sphère bleue des Mystères. " Fièvre " active la sphère de la Peste. La sphère dorée des Dons est activée par le mot " faveur ". Enfin, la sphère blanche du Feu est activée par le mot " Vlam ". Tu peux prendre une de ces sphères... » Choisissez celle que vous voulez et rendez-vous au [297](#).

295

Vous frappez à la lourde porte de chêne mais, en l'absence de réponse, vous poussez le panneau. « Qui est là ? » demande soudain une voix chevrotante. Si le prêtre désire user de ses dons de Clairvoyance, rendez-vous au [436](#). Si le magicien désire détecter les sortilèges, rendez-vous au [319](#). Si le voleur veut tenter quelque chose, rendez-vous au [167](#). Sinon, rendez-vous au [256](#).

296

VOLEUR : Tricher ne vous fait pas peur. Un joueur d'échecs expérimenté ne voit aucun déshonneur à vaincre un novice. Chacun utilise ses talents au mieux de ses intérêts. Votre stratégie va consister à détourner l'attention de l'Elfe afin de modifier la disposition des pièces à votre avantage. Il ne faudra bien sûr pas abuser de ce stratagème, car votre adversaire finirait par avoir des doutes, et il observe le plateau en permanence. Si vous préférez ne pas courir le risque et jouer régulièrement, rendez-vous au [546](#). Si vous

choisissez de tricher, jetez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec deux dés, rendez-vous au [239](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [218](#).

297

Dès que vous faites votre choix, les autres mains disparaissent et se fondent dans le noir insondable qui tapisse le fond du coffre. La bouche disparaît à son tour et le couvercle se referme, vous laissant avec la sphère au creux de la paume. Vous retournez vers l'entrée. Dans certains paragraphes, vous aurez la possibilité de faire usage de cette sphère mais, de toute manière, vous pourrez le faire à tout moment. Ce faisant, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous avez choisie, mais n'oubliez pas de noter le numéro de paragraphe que vous quittez : sphère du Carnage ([49](#)), sphère des Mystères ([302](#)), sphère de la Peste ([161](#)), sphère des Dons ([396](#)) et sphère de Feu ([310](#)). Notez le numéro sur votre *Feuille d'Aventure* (si vous êtes en groupe, désignez le joueur qui prend la sphère). Vous quittez la pièce. Vous pouvez maintenant ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [200](#)), ou bien quitter la tour (rendez-vous au [406](#)).

298

Le Lacodon a repris sa route vers le nord. Certains joueurs peuvent être sujets au mal de mer, à l'exception des prêtres, grâce à leur capacité de contrôle mental et physique. Lancez deux dés (et ajoutez 1 point au résultat si vous avez déjeuné). Si vous faites 10, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (si votre total n'est plus que de 2 points, retranchez seulement 1 point : le mal de mer n'est pas mortel...). Le matin du troisième jour, le capitaine Lazarus vous aborde avec des airs de conspirateur.

« Nous sommes à présent dans les eaux du grand Serpent de Mer. Ce soir, la Mort Rouge brillera au-dessus de nos têtes. La bête va se manifester ! Alors, des dizaines de harpons la transperceront. Nous allons vaincre, et Port Quanongu nous accueillera en héros ! » Le capitaine s'éloigne en se frottant les mains. Si vous possédez l'épée du Marcheur des Cieux, rendez-vous au [191](#). Sinon, rendez-vous au [469](#).

299

L'homme déclare s'appeler Auguste de Vanterie. Il manipule la pierre blanche qui pend à son cou et le tapis se pose sur le pont au milieu des marins stupéfaits. Vous rassemblez votre paquetage et prenez congé du capitaine. « Que les dieux soient avec vous ! » dit-il, comme vous prenez place sur le tapis. « Qu'ils veillent sur votre bateau ! » lui répondez-vous. Quelques instants plus tard, vous survolez l'océan à une vitesse stupéfiante. Rendez-vous au [424](#).

300

Vous gravissez les marches de la tribune royale. Le roi-sorcier vous laisse approcher. « Assez joué, maintenant, déclare-t-il d'une voix glaciale. Vous allez connaître l'étendue de mes pouvoirs... » Il frappe dans ses mains et, instantanément, la scène qui vous entoure explose en un million de fragments... Rendez-vous au [15](#).

301

Le vieux chevalier n'est pas disposé à vous laisser partir, maintenant qu'il s'est trouvé un auditoire. Il vous raconte avec force détails de quelle manière la Dame Grise entraîna ses trois frères dans un piège et les fit périr l'un après l'autre. La tour où elle demeure n'est qu'à quelques kilomètres au sud. Chaque fois qu'il mentionne son nom, sa voix tremble de rage. « C'est un Démon de forme humaine. Aucune femme ne peut égaler sa beauté, mais ne vous y fiez pas, le mal est ancré en elle. Je vous en prie, aidez-moi dans ma quête... » Si votre groupe compte un chevalier, rendez-vous au [125](#). Si vous acceptez de prêter main forte au vieil homme, rendez-vous au [164](#). Si vous refusez, rendez-vous au [207](#).

302

A l'instant où vous prononcez le mot qui active ses pouvoirs, des filaments bleus jaillissent de la sphère et se déploient dans l'espace. La majorité des filaments s'enroule autour du possesseur de la sphère, les autres s'attaquant à toute personne, amie ou ennemie, se trouvant à proximité. Le joueur qui tient la sphère doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec 2 dés + 1 pour ne pas mourir sur-le-champ. Toutes les personnes ou créatures (si elles possèdent un total de POUVOIR) procèdent

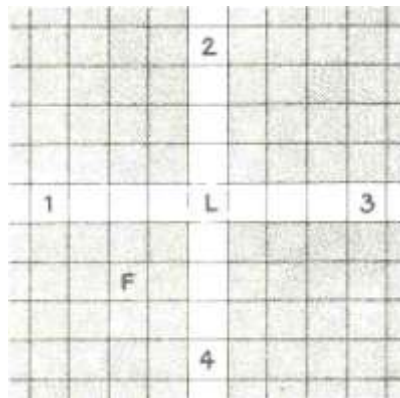
à un jet de dé similaire, mais avec 1 dé + 3. Les survivants voient la sphère disparaître. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

303

Le corps squelettique de la créature se décompose en une pâte jaunâtre. Sa robe noire vire au gris et ses lambeaux sont dispersés par le vent nocturne. Seuls subsistent entre les herbes deux yeux bleus brillant d'un éclat cristallin. Vous pouvez les prendre (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Sans tarder, vous reprenez votre route, bien décidé à ne pas vous arrêter avant d'avoir quitté les bois. Rendez-vous au [165](#).

304

La progression vers le centre de cette toile n'est pas une tâche facile. Vous ne pouvez vous déplacer que d'une case par Assaut. Au début de chaque Assaut, avant que vous n'agissiez, une violente décharge d'énergie court le long des fils de la toile et vous fait perdre 2 dés d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Vous devez aussi essayer les attaques du Loup Volant. Il agresse en priorité le joueur qui détenait la broche à partir de laquelle il a été créé.



LOUP VOLANT (Protection 2, Dommages 2 dés)

FORCE: 7 ENDURANCE: 38

HABILETÉ : 8

ROI-SORCIER (Protection 2)

ENDURANCE: 16

Comme vous êtes accroché aux fils de la toile, il vous est impossible de jeter des sortilèges, lancer des flèches ou une hache. Vous devez atteindre la case centrale, sur laquelle se trouve le trône pour attaquer le roi-sorcier. Si votre groupe compte un prêtre, il peut l'éviter et décocher des flèches en même temps. N'oubliez pas que la lévitation se fait à la verticale ; le prêtre qui lévite ne peut donc pas avancer. (Curieusement, la tentative de lévitation est aussitôt couronnée de succès. Il semblerait que les pouvoirs du prêtre soient renforcés à l'intérieur du rêve.) Si vous parvenez à atteindre le roi-sorcier, le Loup Volant disparaît et votre ennemi se prépare pour l'assaut final. Rendez-vous au [255](#).

305

MAGICIEN : Le voile du temps s'entrouvre sur votre avenir. *Vous vous voyez confronté à une série d'épreuves : la maladie, la terreur, la destruction et l'oubli. Mais une plus grande encore vous attend...* Vous reprenez conscience, le front ruisselant de sueur. Vous êtes trop affaibli pour tenter un deuxième Oracle. Si vous désirez poursuivre votre exploration, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez quitter le sanctuaire, rendez-vous au [547](#).

306

Vous atteignez bientôt le port. Deux navires attirent votre attention. Ce sont de solides baleiniers, conçus pour la navigation en haute mer. Sur le pont, les marins rassemblent les harpons et chargent les vivres. A côté, vous repérez une petite galère marchande, parfaite pour la navigation côtière, *la Magdalena*. Vous hélez le capitaine et lui demandez sa destination. Une haute silhouette se penche par-dessus le bastingage. « Nous pouvons vous emmener jusqu'à Dourhaven. Nous ne faisons pas payer le passage, mais il faudra nous aider à ramer. » Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [187](#). Si la perspective de ramer vous répugne, rendez-vous au [72](#).

307

Le roi-sorcier s'esclaffe devant votre menace « Faites, si cela vous amuse. Vous êtes prisonnier de mon rêve. Je peux forger ce monde au gré de ma fantaisie. Lâchez donc le fourreau, il n'ira pas bien loin... » Si vous désirez le laisser tomber, malgré tout, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez utiliser un objet, rendez-vous au [282](#). Si vous voulez escalader la toile dans sa direction, rendez-vous au [530](#).

308

Instantanément, vous vous retrouvez sur l'autre rive du lac. La créature s'arrête, vous cherchant du regard. Vous vous concentrez et jetez un sortilège de Foudre Noire sur la surface gelée. La glace se volatilise, entraînant le Squelette par le fond ! Seule sa cape noire surnage. Sans plus perdre de temps, vous vous enfoncez dans les bois. Rendez-vous au [165](#).

309

Insensiblement, le visage amical des jeunes gens se transforme et leur regard s'anime d'une lueur mauvaise. Des canines animales apparaissent au coin de leurs lèvres !

	V	1	V	
	2		3	
		4		

VAMPIRE DES NEIGES (Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 7 ENDURANCE:25

Si vous préférez fuir, rendez-vous au [366](#). Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [235](#).

310

La sphère de Feu dégage une chaleur qui vous empêche de la tenir. Des flammes en jaillissent et la sphère se transforme en véritable fournaise, capable de faire fondre le métal. La chaleur vous force à reculer. Lorsque le brasier s'éteint, la sphère est réduite en cendres. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter. Si vous activez la sphère de Feu alors que vous êtes à bord d'un navire, la fournaise qui s'en dégage embrase le pont et provoque un incendie ! Le bateau coule, ne vous laissant aucune chance de survie dans les eaux glacées de la Mer de Mistral.

311

Vous vous approchez du trône en prenant garde à la poussière grise qui recouvre le sol. De par ses dimensions, il ferait une excellente cachette pour un trésor. Vous découvrez bientôt un petit levier dissimulé à sa base. Vous actionnez le mécanisme et le trône pivote, révélant un escalier qui s'enfonce dans le sol. Vous allumez une torche et entamez la descente. Les parois du couloir sont recouvertes de fresques à la gloire d'entités démoniaques. L'escalier se coude à plusieurs reprises et débouche finalement devant deux portes. Une petite créature aux traits de batracien en garde l'accès. Si vous désirez attaquer la créature, rendez-vous au [69](#). Si vous préférez lui parler, rendez-vous au [139](#).

312

MAGICIEN : Le Faltyn se montre plus respectueux après que vous l'avez payé. « *Traverse la pièce en n'empruntant que les dalles noires. Des cinq objets que tu trouveras dans le coffre, la sphère de Feu est la meilleure...* » La créature disparaît. Suivant ses conseils, vous atteignez le coffre et vous soulevez le couvercle. Rendez-vous au [294](#).

313

Le monstre sur vos talons, vous vous engouffrez sous le porche. Des serpents venimeux tombent alors du linteau sculpté mais, heureusement, aucun ne vous atteint. Au même instant, la herse s'abat, manquant de vous transpercer ! Le monstre fonce de tout son poids sur la grille, mais la morsure des serpents le force à reculer. Vous reprenez votre souffle et inspectez les lieux. Un escalier s'enfonce en serpentant dans les ténèbres. Lentement, vous descendez les marches. En bas, vous manquez trébucher sur des cadavres. Trois aventuriers gisent sur le sol, baignant dans leur sang. Rendez-vous au [196](#).

314

La cage est suspendue à quelques mètres au-dessus de vos têtes. Quel aventurier va tenter de délivrer le Faltyn ? Un prêtre (rendez-vous au [351](#)), un voleur (rendez-vous au [51](#)), ou un magicien (rendez-vous au [260](#)) ? Si votre groupe ne compte aucun de ces personnages, rendez-vous au [221](#).

315

Vous empoignez les rames et vous vous éloignez de la berge. Le Squelette émerge des fourrés. Il observe l'embarcation qui s'éloigne. Vous pensiez lui avoir enfin échappé, mais la créature se penche sur l'eau et y plonge son bras. Instantanément, la surface du lac se couvre d'une épaisse couche de glace qui emprisonne la barque ! Le monstre ricanant s'avance vers vous... Rendez-vous au [274](#).

316

Vous tentez de fuir, mais les tentacules vous percutent de plein fouet. Chaque joueur perd 2 dés d'ENDURANCE (moins sa Protection). Les tentacules sont trop rapides. Vous devez combattre (rendez-vous au [457](#)) ou bien faire usage d'un objet (rendez-vous au [549](#)).

317

Vous ouvrez la porte avec une extrême prudence et pénétrez dans ce qui devait autrefois être une salle de musée. Les toiles accrochées aux murs sont noircies par les moisissures. Une couche de poussière recouvre les sculptures. La traînée de sang traverse la pièce et disparaît derrière un retable. Un grondement sourd vous avertit que le monstre est tapi derrière. Si vous préférez rebrousser chemin et ouvrir l'autre porte, rendez-vous au [318](#). Si vous désirez affronter le monstre, rendez-vous au [440](#).

318

Vous débouchez sur une cour intérieure. Des arbres dénudés ploient sous les rafales d'un vent glacial. Une étrange luminosité semble annoncer l'orage à venir. Des lueurs vacillantes éclairent les fenêtres d'une dépendance. Malgré le sifflement du vent, vous croyez percevoir les échos d'une litanie provenant de la bâtisse. Rendez-vous au [35](#).

319

MAGICIEN : En lançant votre sortilège, vous ressentez la proximité d'une puissante magie, où se mêlent l'illusion et la mort. La porte de la ferme s'ouvre avec fracas, révélant un intérieur plongé dans la pénombre. Rendez-vous au [256](#).

320

Le colporteur déroule une pièce de toile à même le sol et y dépose sa marchandise. « Choisissez, dit-il. Tous mes articles sont de qualité. » En fait, cette pacotille est sans intérêt. Quelques objets, toutefois, retiennent votre attention : une poche de Tahac, pour 18 Pièces d'Or, une pipe en terre pour 6 Pièces d'Or, et six flèches pour 1 Pièce d'Or chacune. Choisissez ce que vous voulez. Le colporteur ramasse sa camelote et s'éloigne. Si vous désirez pénétrer dans l'auberge, rendez-vous au [429](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [267](#).

321

La perplexité de l'Elfe augmente tout au long de la partie. Manifestement, votre tactique l'embarrasse. Bientôt, il doit concéder sa défaite. « Vous avez gagné, dit-il, maussade. Je vais donc tenir ma promesse et vous laisser passer. Mais je ne suis pas certain que vous auriez tenu la vôtre si vous aviez perdu... » Vous sursautez, indigné. « Cette remarque est désobligeante, vous exclamez-vous. Vous avez perdu, ce n'est pas une raison pour dénigrer votre adversaire ! » L'Elfe soupire, manifestement embarrassé. « Vous avez raison, dit-il enfin. Je me suis emporté... » Il prononce quelques mots dans un langage qui vous est inconnu et les pièces de l'échiquier émettent une lueur surnaturelle. « Le jeu est maintenant chargé de ma propre magie. Elle vous sera utile lors du combat final et, d'ici-là, la peine que je vous ai causée se sera effacée... » Vous ramassez les pièces, non sans remarquer qu'elles sont maintenant glaciales, et rassemblez vos affaires. Vous passez devant les soldats alignés et pénétrez dans la forêt. Rendez-vous au [501](#).

322

Comme vous levez votre arme pour parer le coup, votre Double disparaît. Vous vous retrouvez seul dans ce sanctuaire infâme, observé par les orbites vides de milliers de crânes. A vos pieds, vous remarquez une amulette en forme de tête de mort. Vous pouvez la prendre. Rendez-vous au [174](#).

323

Les bijoux s'illuminent dès que vous les sortez de votre sac. Au même instant, une rafale de vent vous fouette le visage. Une longue plainte s'élève dans le lointain et se rapproche... Les bijoux laissent alors échapper deux

jets de fumée et se pulvérisent dans vos mains. Deux gigantesques loups naissent devant vous. Aussitôt, ils se tournent vers les Vampires en grondant. Manifestement, les émissaires de la Lune Bleue et de la Mort Rouge n'entretiennent aucun lien amical... Les créatures se jettent les unes sur les autres, toutes griffes dehors. Tandis que la bataille fait rage, vous rassemblez votre paquetage à la hâte et courez vers les contreforts de la montagne. Vous trouvez une crevasse dans la roche et vous vous y cachez. Les hurlements et les plaintes ne cesseront qu'au matin. Vous n'avez pu trouver le sommeil et la faim vous tenaille. S'il vous reste des provisions, restaurez-vous (rayez une ration de votre *Feuille d'Aventure*) pour ne pas perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

324

Vous murmurez la formule qui active la sphère et vous la posez sur le sol. Quatre longs rubans de flamme en jaillissent, allumant instantanément les quatre lanternes (si vous ne les avez pas déjà éliminés, les porteurs s'enfuient en hurlant de terreur). La sphère dégage quelques dernières flammes avant de disparaître à son tour (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, votre compagnon se lève et projette au loin le linceul qui le recouvrait (vous pouvez lui rendre sa *Feuille d'Aventure*). Maintenant qu'il a connu la mort et qu'il en est revenu, il combattra sans peur. Son total de départ de FORCE augmente de 1 point. Vous n'avez aucune envie d'emprunter la direction que prenait ce cortège macabre, aussi rebroussez-vous chemin. Rendez-vous au [547](#).

325

PRÊTRE : Vos pieds quittent le sol et vous vous élevez dans les airs, jusqu'à hauteur de la cage. Là, vous ouvrez la porte et défaites les liens qui emprisonnent le Faltyn. Quelques instants plus tard, vous vous posez avec lui. Rendez-vous au [568](#).

326

« Ohé, de *la Magdalena* l vous écriez-vous. Combien pour nous mener au Royaume de Wyrd ? » Une haute silhouette se penche par-dessus le bastingage. « Nous n'allons pas aussi loin, répond-il. De toute manière, Wyrd est prise par les glaces à cette saison. Nous pouvons vous emmener jusqu'à Dourhaven. De là, vous pourrez rejoindre Wyrd en traversant la

banquise. Nous ne faisons pas payer le passage, mais il faudra nous aider à ramer. » Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [187](#). Si la perspective de ramer vous répugne, rendez-vous au [72](#).

327

Le pain est dur et sans goût, mais nourrissant. Vous l'avalez avec gourmandise jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que quelques miettes au creux de votre paume. Il se passe alors un phénomène étonnant les miettes gonflent jusqu'à reconstituer un nouveau quignon ! Tant que ce pain magique sera en votre possession, vous n'aurez plus à souffrir de la faim. Chaque fois que le texte vous autorisera à vous restaurer, vous n'aurez plus à payer pour votre nourriture ni à utiliser vos rations. Retournez au paragraphe que vous avez quitté.

328

Auguste manipule son amulette et le tapis prend de l'altitude. « Ne croyez pas avoir gagné ! enrage-t-il. L'Albane et la Mort Rouge comptent d'innombrables adorateurs. Nous serons toujours sur votre route ! Même le roi-sorcier, pour des raisons qui lui sont propres, s'opposera à votre quête. Vous comprendrez vite ce qu'il en coûte de défier les dieux ! » Sa malédiction se perd dans le vent tandis qu'il s'éloigne vers l'est. Rendez-vous au [565](#).

329

Votre ancien compagnon est bien mort cette fois-ci. Si vous disposez d'un objet permettant de le ressusciter (une amulette-scarabée, par exemple), vous pouvez l'employer. Dans ce cas, il renaît, complètement rétabli, et vous pouvez lui rendre sa *Feuille d'Aventure*. Sinon, vous lui accordez une dernière pensée avant de le fouiller (consultez sa *Feuille d'Aventure*). Ce faisant, vous découvrez une amulette en forme de tête de mort autour de son cou. N'oubliez pas de la noter si vous la prenez. Rendez-vous au [174](#).

330

« Pas si vite ! » Vous vous retournez au son de cette voix cristalline. Ubara est assise sur un tas de bois



330 *Ubara n'est vêtue que de sa tunique et, malgré cela, ne semble pas souffrir du froid.*

recouvert de neige. Elle n'est vêtue que de sa tunique et, malgré cela, ne semble pas souffrir du froid. « Nous ne pensions pas te revoir », dites-vous en souriant. « Je préférerais vous rencontrer à l'écart des autres, répond-elle. Nous devons parler de choses qu'ils ne pourraient pas comprendre... » A ces mots, elle vous tend un petit sac. Vous l'ouvrez et découvrez une cloche de fer. Ubara éclate de rire à votre air décontenancé. « Elle sonnera la fin du passé et le début du renouveau », dit-elle, comme si sa remarque suffisait à tout expliquer. « Tu es une Seler, dites-vous. Qu'est-ce que cela signifie ? » Ubara hausse les épaules. « Je vois le futur, peut-être. Quelquefois, les gens savent déjà ce que je leur annonce... Vous, par exemple, je vois que votre destin n'est pas de tuer le roi-sorcier. Cela pourra survenir, s'il se met en travers de votre route, mais votre destinée est d'un ordre supérieur. » Vous marquez un instant d'étonnement et Ubara poursuit. « Ne me demandez pas de précisions, je ne perçois que des fragments du futur. Je sais en revanche que votre but est d'empêcher le retour dans notre monde des cinq derniers archimages. Pour cela, il vous faudra reconstruire la Lame Essentielle, plus connue sous le nom d'Épée de Légende. Le roi-sorcier en possède le pommeau. C'est la raison de votre venue sur Wyrd. » « C'était la raison, répondez-vous. Mais maintenant que nous avons vu la misère de ce peuple et toute cette souffrance, il semble urgent de les débarrasser de ce roi diabolique. » Ubara hausse les épaules, une moue dubitative au coin des lèvres. « Le bien et le mal sont comme les cases blanches et noires d'un échiquier, ils ne vont pas l'un sans l'autre. Il y a bien longtemps, un homme doté de grands pouvoirs utilisa l'imagination et transforma Wyrd en contrée idyllique. En ce temps-là, les hommes n'avaient pas à creuser la terre pour se nourrir, la corne d'abondance suffisait à satisfaire les besoins de chacun. Le temps et la mort n'existaient pas, le pays était un paradis immuable. Hélas, l'homme n'est pas fait pour le paradis !... ni pour l'enfer d'ailleurs. » « Que se passa-t-il ? » demandez-vous. « Ce que vous voyez à présent, reprend-elle. Les rêves assouvis perdirent leur essence et un voile terne enveloppa le pays. Le roi-sorcier oublia le goût de la vie et son cœur se dessécha. Depuis, il tient Wyrd sous l'emprise de ses noires pensées, comme une rose fanée, pressée entre les pages d'un livre... » Vous sursautez. « Malgré cela, tu ne le considères pas comme mauvais ? » Ubara soupire et regarde vers le nord. « Oubliez le bien et le mal, répond-elle. Faites ce que vous avez à faire. Détruisez-le, si nécessaire... Je peux vous prédire encore ceci : pour atteindre le château, il vous faudra traverser la forêt des Elfes. Ils ne vous laisseront

pas passer. Vous devrez les affronter ou bien vaincre leur chef aux échecs. Dans la forêt, vous rencontrerez les Chiens de Givre. Cette meute constitue la défense extérieure du roi-sorcier, le premier rempart de son rêve magique. Derrière la forêt des Elfes, vous trouverez le château. Le trajet sera semé d'embûches, mais il sera court, car le château n'est pas dans notre monde, il fait partie du rêve du roi-sorcier. Avant d'y pénétrer, vous devrez vaincre Gristun, une créature monstrueuse, gardienne des trois portes... Vous savez l'essentiel. Je peux encore répondre à une question. » Allez-vous demander: « Comment vaincre le chef des Elfes aux échecs ? » (rendez-vous au [277](#)), « Comment éviter les Chiens de Givre ? » (rendez-vous au [483](#)), « Quel est le meilleur moyen de pénétrer dans le château ? » (rendez-vous au [518](#)).

331

Ce n'est pas un hasard si ce sol est recouvert de dalles noires et blanches. Votre intuition vous dit que l'une des couleurs est piégée et pas l'autre. Si vous décidez de pénétrer dans la pièce en ne marchant que sur les dalles blanches, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez ne fouler que les dalles noires, rendez-vous au [136](#).

332

MAGICIEN : Le Faltyn apparaît bientôt en sifflotant. «*Je dispose de trois renseignements concernant cette salle. Pour le premier, je ne te demanderai que 5 Pièces d'Or, mais pour les deux autres, je préfère des objets. Tu as sûrement glané quelques curiosités au long de ton voyage...* » Si vous refusez cette proposition, retournez au [398](#). Si vous acceptez de payer 5 Pièces d'Or, mais refusez de vous séparer d'objets, rendez-vous au [535](#). Si vous acceptez d'offrir des objets, rayez ceux de votre choix de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous désirez ne vous séparer que d'un objet, rendez-vous au [312](#). Si vous donnez deux objets, rendez-vous au [58](#).

333

PRÊTRE : En lévitant, vous annulez la gravité. Peut-être pourriez-vous, d'une manière similaire, augmenter votre poids et forcer ainsi le tapis à se poser? La tentative est hasardeuse, car il se peut que le brusque gain de poids provoque la chute du tapis. Si vous désirez courir ce risque, rendez-vous au hasard au [121](#) ou au [383](#). Si vous préférez tenter autre chose, retournez au [133](#).

334

Dans le coffre que gardait le chef barbare, vous découvrez une hache de guerre au manche orné d'incrustations d'or pur. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [541](#). Sinon, rendez-vous au [454](#).

335

Vous vous penchez sur lui et tentez de comprendre ses dernières paroles. « Ils étaient venus pour moi, murmure-t-il. Je suis trop vieux, je n'aurais pas pu continuer longtemps... » Un filet de sang s'échappe de ses lèvres, mais il trouve assez de force pour s'emparer de son havresac. Il en sort un objet enveloppé dans une toile violette. Il s'agit d'un magnifique fourreau d'or martelé, incrusté de pierreries et d'émaux. « Les Cinq gagnent du pouvoir, reprend-il d'une voix faible. Bientôt, ils seront de retour sur terre... Seule l'Épée de Légende saura les arrêter. Rassemblez ses fragments. Le roi-sorcier de Wyrd possède le pommeau, mais j'ignore où se trouve la lame... » Soudain, son regard s'illumine. « Ils voulaient le fourreau et maintenant qu'il est en votre possession, les agents des Cinq vont se lancer à votre poursuite... Ne l'abandonnez jamais, il est votre protection... Rendez-vous au Royaume de Wyrd, c'est votre seul espoir... » Le pauvre a épuisé ses dernières forces afin que vous puissiez poursuivre sa quête. Il retombe sur le sol, ses yeux vides fixés sur le fourreau. C'est maintenant le cadavre d'un vieillard que vous contemplez... Rendez-vous au [159](#).

336

« Allez au diable, vous et vos petits secrets ! » grogne-t-il en s'éloignant. Le soleil s'est levé et le vent gonfle les voiles. Certains marins jouent aux osselets sur le pont. Dans le ciel, des mouettes survolent le bateau en criant. Vous remarquez soudain que Kénoy, le mousse, vous observe le sourire aux

lèvres. Si vous désirez l'appeler, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez rester accoudé au bastingage à regarder la mer, rendez-vous au [510](#).

337

Les Sylphes sont des créatures aériennes qui ne peuvent être atteintes par les armes de jet. Rayez une flèche. Vous devez maintenant choisir celui qui traversera le premier : le magicien (rendez-vous au [509](#)), le voleur (rendez-vous au [392](#)), le prêtre (rendez-vous au [210](#)) ou le chevalier (rendez-vous au [463](#)) ?

338

Vous réprimez un frisson en comprenant que vous êtes suivi. Vous pouvez entendre des halètements saccadés. Une meute est à vos trousses ! Vous jetez un rapide coup d'oeil en arrière et entrevoyez une silhouette entre les buissons. Ce sont les Chiens de Givre, leur fourrure est luisante de glace et leurs crocs semblables à des cristaux. Vous forcez l'allure, allant jusqu'à courir, mais la meute ne vous lâche pas... Rendez-vous au [447](#).

339

Le Squelette vous répond d'une voix caverneuse, surgie d'outre-tombe : « J'étais le dévoué serviteur de l'archimage, son sénéchal, avant que le cataclysme nous anéantisse. Il m'a renvoyé dans le monde des vivants pour reprendre un objet qui lui appartenait. Il veut le fourreau de l'Épée de Légende. Donnez-le moi et je partirai. » Si vous acceptez de lui remettre le fourreau, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez le tuer sur-le-champ, rendez-vous au [303](#).

340

Vous égrenez quelques notes sur la lyre et les tentacules s'immobilisent. Votre mélodie se perd bientôt dans le vent... Les tentacules frappent alors avec une force incroyable et chaque joueur perd 2 dés d'ENDURANCE ! A demi assommé, vous vacillez un instant avant de songer à la riposte. La lyre gît en miettes à vos pieds. Rendez-vous au [457](#).

341

Shanhans, souriant, vous rejoint. « Mes amis, permettez-moi de vous présenter Ubara... » Vous portez votre attention sur la jeune fille qui vient de s'asseoir à quelques pas de vous. D'un geste, elle renvoie en arrière sa capuche. A sa vue, vous ne pouvez vous empêcher de sursauter. Devant votre surprise, l'adolescente lance un regard complice à Shanhans. Son crâne est entièrement rasé, à part une longue mèche jaune au sommet de sa tête. Une bande de peinture blanche forme un masque autour des yeux et un cercle est tatoué sur son front. « Ubara est une Seler, explique Shanhans. Elle est née dans un village semblable au nôtre. » Les villageois esquissent des sourires devant votre étonnement... Vous discutez une partie de la soirée avec Shanhans et Ubara. Les villageois, de toute évidence, répugnent à parler du roi-sorcier. Même Ubara réprime un frisson lorsque vous en faites mention. Pourtant son attitude est différente de celle des paysans. Elle est fière, sûre d'elle et ne craint pas de parler du roi-sorcier en termes peu flatteurs. A plusieurs reprises, elle le nomme « le vieil essoufflé » ou « le rongeur de rêves ». Bientôt vient l'heure de se coucher. Une femme vous apporte des couvertures. « Vous dormirez près du feu ce soir, dit-elle. Il n'y aura pas de cauchemar, à cause de la Seler. » Vous installez votre couche près de l'âtre tout en vous interrogeant sur le sens de ces curieuses paroles. De fait, nul rêve ne vient troubler votre sommeil. Vous vous réveillez le lendemain matin, en pleine forme. Chaque joueur récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ (arrondi au chiffre supérieur), plus (si nécessaire) 1 point pour le déjeuner que l'on vous sert. Il est temps de partir maintenant. Vous remerciez Shanhans de son hospitalité, mais Ubara demeure invisible. Vous repartez dans l'air vif du matin. Rendez-vous au [330](#).

342

Le panneau coulisse à la mort du monstre, permettant au groupe de se reformer et de poursuivre sa progression dans le couloir. Rendez-vous au [219](#).

343

La vieille femme vous observe d'un air mystérieux. « Ce n'est pas la somme convenue », murmure-t-elle. « Estime-toi heureuse, répliquez-vous. Tu aurais très bien pu ne rien recevoir. » La vieille rassemble son paquetage en grommelant et part vers les arbres qui bordent la clairière. Vous la regardez s'éloigner, envahi par une sensation de malaise. Haussant les épaules, vous retournez vers le campement. Rendez-vous au [126](#).

344

Vous regardez vers le nord. Quelque part dans cette direction commence le Royaume de Wyrđ. Mais où se trouve-t-il exactement ? Et comment survivre plusieurs jours dans cette immensité glacée, battue par les vents ? Si vous possédez le crucifix d'argent, rendez-vous au [346](#). Si vous ne l'avez, mais que votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [474](#). Si votre groupe compte un magicien, rendez-vous au [7](#). Si vous ne pouvez recourir à aucune de ces options, rendez-vous au [559](#).

345

VOLEUR : Vous repoussez le garde qui vous empoigne et, d'un coup de pied circulaire, vous le fauchez aux jambes. L'homme s'écroule lourdement sur le sol. Rendez-vous au [253](#).

346

Mû par une force inconnue, le crucifix bondit droit devant lui, tendant à la rompre la chaîne qui le maintient. Vous poussez un soupir de soulagement et suivez la direction qu'il vous indique. L'espoir renaît. Les joueurs blessés recouvrent 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

347

PRÊTRE : Vous vous élancez dans le vide... et tombez à une vitesse vertigineuse ! Quelques secondes plus tard, vous vous écrasez sur la banquise et vous perdez 2 dés d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Si vous survivez à la chute et que vous êtes seul, rendez-vous au [344](#). Si d'autres joueurs doivent encore descendre, rendez-vous au [498](#).

348

PRÊTRE : *Vous ne pouvez percevoir que l'état d'esprit des joueurs, mais cela suffit pour comprendre qu'ils ne jouent pas aux échecs. Les deux hommes déplacent les pièces de manière à former des symboles sur l'échiquier. Les marchands se concentrent sur eux comme s'ils en cherchaient la signification. Rendez-vous au [170](#).*

349

Vous jetez vos armes sur le pont. Aussitôt, les marins vous empoignent et vous ligotent. Malgré les protestations du capitaine, ils installent une planche au-dessus du vide et vous forcent à y grimper. « Ce sacrifice va calmer le dieu des flots ! » s'exclament-ils. Bientôt, la pointe d'un harpon vous force à sauter et vous disparaîsez au fond de l'océan... Votre aventure est terminée.

350

Comme vous traversez le pont, un nuage de fumée noire s'élève en tourbillonnant des profondeurs du gouffre. Le pont s'incline. Aussitôt, vous foncez en direction des portes de la tour, mais elles s'ouvrent avec fracas, libérant un torrent de sang et d'os mêlés ! Cette vague horrible menace de vous submerger ! Chaque joueur doit affronter seul ce péril, suivant l'ordre de marche : le magicien (rendez-vous au [186](#)), le voleur (rendez-vous au [409](#)), le prêtre (rendez-vous au [561](#)) et le chevalier (rendez-vous au [74](#)).

351

PRÊTRE : De toute évidence, il vous faut léviter. Concentrez-vous et rendez-vous au hasard au [325](#) ou au [30](#).

352

Un vieux colporteur, croulant sous le poids de sa marchandise, allume une pipe malodorante et commence à faire l'article. « Choisissez, tout est à vendre », déclare-t-il en libérant un nuage de fumée. Si vous désirez acheter quelque chose, rendez-vous au [320](#). Si vous voulez juste lui demander où vous vous trouvez, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez le quitter, vous pouvez vous diriger vers l'auberge (rendez-vous au [429](#)) ou bien traverser le village et poursuivre votre périple (rendez-vous au [267](#)).

353

Les marches s'arrêtent devant une porte de bronze. Vous la poussez et pénétrez dans une vaste salle au plafond bas. Les murs et le sol sont de marbre gris mais la voûte rougeoit comme un tapis de braises. Par instants, des paquets de cendres grises s'en détachent, se transformant en insectes dès qu'ils touchent le sol. Un autel de marbre noir se dresse au centre de la pièce. Une flamme brûle en son milieu. Comme vous vous approchez, des filaments naissent du marbre et s'enroulent en spiralant autour de la flamme, projetant d'étranges ombres sur les murs. Un sifflement strident commence à se faire entendre. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [380](#).

354

Les lames acérées vous labourent les mains ! Vous lâchez prise en hurlant de douleur. Les joueurs qui ont tenté de s'agripper au mur perdent 2 points d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Les entailles sont profondes et votre total de FORCE baisse de 1 point jusqu'à la fin de cette aventure. Rendez-vous au [431](#).

355

La vieille femme vous sourit. Ses traits, bien qu'ayant subi les assauts du temps, ne sont pas ceux des mégères qui exercent d'ordinaire cette profession. Elle prend une petite fiole qu'elle portait autour du cou. « Ceci est un onguent à base d'herbes que prépare le peuple des bois. » Parle-t-elle des Elfes ou des bûcherons ? Vous ne sauriez le dire. Vous esquissez un geste de refus, mais elle insiste et place la fiole au creux de votre paume. « Ce baume rendra vos blessures moins douloureuses, dit-elle en rassemblant son paquetage. Que la chance vous accompagne au long de votre quête... » Déjà, elle s'éloigne en direction des arbres. Vous observez un instant la fiole qu'elle vous a remise, mais quand vous relevez la tête elle a disparu. Notez l'onguent sur votre *Feuille d'Aventure*. Le contenu de la fiole permet cinq applications. A chaque application, vous récupérez 1 dé d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser l'onguent à tout instant, sauf au combat. N'oubliez pas de tenir un compte précis des utilisations. Rendez-vous au [126](#).

356

PRÊTRE : Vous faites le vide dans votre esprit et vous vous élevez dans les airs. Vos compagnons doivent se rendre au [450](#).

357

Vous lancez vos troupes à l'assaut de l'armée du roi-sorcier. Les Squelettes sont supérieurs en nombre, mais vos troupes se défendent vaillamment. La bataille fait rage, et l'issue du combat est loin d'être jouée. Peut-être pourriez-vous profiter de l'affrontement pour tenter d'atteindre le roi-sorcier... Lancez un dé. Ajoutez 1 au résultat si votre groupe compte un guerrier. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [393](#). Si vous faites de 3 à 6, rendez-vous au [374](#). Si vous faites 7, rendez-vous au [216](#).

358

A votre approche, le visage des marchands s'éclaire d'une lueur cupide et tous déballetent leurs marchandises. Un trappeur vous présente une fourrure immaculée. « Regardez ! Du Tigre des Neiges ! Il n'y a pas de meilleure protection contre le froid ! » Un marchand vous présente un petit brasero qu'il tient au creux de sa paume. « L'hiver sera rude, croyez-moi. Vous aurez bien besoin de vous réchauffer les mains ! » Après une courte période de marchandage, vous tombez d'accord sur les prix de quelques articles : des capes de fourrure pour 10 Pièces d'Or chacune ; des rations de survie (pour une semaine) pour 2 Pièces d'Or; des gants à 2 Pièces d'Or la paire ; des sacs de couchage à 5 Pièces d'Or ; un brasero et son combustible pour 7 Pièces d'Or. Achetez ce que vous voulez et rayez les sommes correspondantes de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous désirez continuer à discuter avec les marchands, rendez-vous au [234](#). Si ce n'est déjà fait, vous pouvez aborder les prêtres (rendez-vous au [83](#)) ou bien appeler l'aubergiste (rendez-vous au [515](#)). Si vous préférez quitter l'auberge, rendez-vous au [306](#).

359

Vous lancez vos troupes à l'assaut de l'armée squelette. Dès la première charge, vous comprenez que la bataille est gagnée. En l'espace de quelques minutes, votre armée décime les Squelettes, ne laissant derrière elle qu'un tapis d'ossements broyés. Vos troupes disparaissent bientôt et vous vous dirigez vers le roi-sorcier. Rendez-vous au [300](#).

360

La créature ne possède pas les capacités de votre ancien compagnon. Ce Zombie n'est qu'une dépouille sans âme, un monstre assoiffé de sang ayant l'apparence de votre ami.

ZOMBIE (Protection inchangée, Dommages 1 dé)

FORCE : 6 HABILITÉ : 3

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 30



Si vous parvenez à tuer ce monstre, rendez-vous au [50](#).

361

Si vous possédez le plateau et les pièces de l'échiquier, rendez-vous au [384](#). Sinon, rendez-vous au [99](#).

362

Vous pressez le pas pour les rejoindre, allant jusqu'à courir, mais les deux jeunes gens maintiennent leur avance. Enfin, ils interrompent leur ballet et vous arrivez à leur hauteur à l'instant où leur chant se termine. Le sifflement du vent nocturne cède la place à la mélodie... Le jeune garçon et la jeune fille se tournent vers vous en souriant. Rendez-vous au [309](#).

363

Dans la forêt, l'air est froid et humide et un manteau de ténèbres recouvre les bois. Un petit sentier serpente entre les arbres jusqu'à une nouvelle clairière. Vous vous y arrêtez pour reprendre votre souffle. Surplombant la cime des arbres, la Lune Bleue scintille de tous ses feux. Comme vous le regardez, le disque émet une brève lueur aveuglante. Une tache lumineuse descend lentement vers le sol. Sa taille augmente comme elle se rapproche et vous pouvez percevoir un étrange sifflement continu. Si votre groupe comprend un magicien désirant intervenir, rendez-vous au [33](#). Si le prêtre ou le

voleur désirent décocher une flèche avant que la lumière n'ait touché le sol, rendez-vous au [437](#). Si vous préférez quitter la clairière au plus vite, rendez-vous au [397](#).

364

Vous passez la nuit dans la chambre commune, mais votre sommeil est perturbé par les allées et venues de marins ivres et les ronflements sonores. Chaque joueur récupère 1 point d'ENDURANCE. La couche près de l'âtre est un peu à l'écart et celui qui a eu la chance d'en bénéficier récupère un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ (arrondi au chiffre supérieur). Le lendemain, vous partagez une soupe épaisse avec les autres voyageurs. Ce repas vous permet, si nécessaire, de reprendre 1 autre point d'ENDURANCE (sans que votre total d'ENDURANCE excède son niveau de départ). Bientôt, un marin pénètre dans l'auberge. Il s'accoude au comptoir et commande d'affilée trois verres de l'alcool local, distillé à partir d'algues. Après avoir englouti sa ration, il se retourne vers la salle commune. Une profonde balafre lui traverse le visage. L'homme vous fixe un instant. « Ah ! Des voyageurs, à ce que je vois, lance-t-il d'une voix pâteuse. J'ai peut-être du travail pour vous. » Si vous êtes intéressé, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [237](#).

365

Vous pressez le pas en direction des falaises grises qui bordent la côte de Wyrđ. Soudain, un tremblement secoue la banquise ! Un gigantesque œil rouge vous observe, déformé par l'épaisseur de glace. Huit tentacules jaillissent dans un craquement sinistre, fouettant l'air. Si vous désirez utiliser un objet, rendez-vous au [549](#). Si vous préférez fuir vers la côte, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes prêt à affronter le monstre, rendez-vous au [457](#).

366

La chair des Vampires disparaît, ne laissant que deux squelettes aux os blanchis. Vous rebroussez chemin vers votre bivouac. Épuisé, vous vous endormez. La Mort Rouge s'est levée et baigne la contrée d'une lueur écarlate... Vous vous retournez dans votre sommeil avec un grognement. Tous les joueurs qui ont été blessés par les Vampires des Neiges, excepté le possesseur du fourreau de l'Épée de Légende, doivent se rendre au [558](#). Si personne n'a subi de blessures au combat précédent (ou si le seul blessé est le possesseur du fourreau), rendez-vous au [91](#).

367

Vous pénétrez dans une salle dont le sol est recouvert de feuilles mortes. A votre approche, une tornade se forme, rassemblant les feuilles à l'image d'un géant. C'est le Gardien de la Mémoire... Si vous possédez le briquet d'ambre ou la sphère de Feu, vous pouvez embraser la créature. Elle disparaîtra aussitôt. Si vous employez le briquet d'ambre, vous pouvez le conserver, mais si vous employez la sphère de Feu, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous ne possédez aucun de ces objets, la tornade de feuilles vous enveloppe. Chaque joueur perd le souvenir de ses actions passées et de son apprentissage et retrouve des capacités de Niveau 2... Si vous désirez poursuivre l'exploration et affronter l'ultime épreuve, rendez-vous au [527](#). Si vous préférez rebroussez chemin, il vous faudra rencontrer une nouvelle fois les Serviteurs du Néant (rendez-vous au [188](#)).

368

VOLEUR: La vitesse ahurissante de ce torrent pourrait bien jouer en votre faveur. Si elle vous atteint, la vague de sang vous emportera, mais si vous parvenez à bondir par-dessus, vous êtes sauvé... Jetez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous élancez par-dessus le flot d'ossements et de sang, vous rétablissant d'une roulade. Si le résultat est supérieur, hélas, hélas, vous êtes balayé hors du pont !... Rendez-vous au [430](#).

369

MAGICIEN: Vous déroulez le tapis. Dans quelques secondes, la vague sera sur vous. Si vous possédez l'amulette blanche d'Auguste, rendez-vous au [551](#). Sinon, vous êtes incapable d'animer le tapis et le flot vous emporte au fond du gouffre. Les joueurs survivants se rendent au [430](#).

370

La perplexité de l'Elfe augmente au fur et à mesure de la partie. Manifestement, votre tactique l'embarrasse. Bientôt, il doit concéder sa défaite. Il ramasse les pièces d'un air las. « Vous avez gagné, dit-il. Nous ne nous opposerons pas à votre passage, mais je dois vous avertir des dangers qui vous attendent. Wadwos rôde dans ces bois, ainsi qu'Étaynes, qui vous suivra à la trace. Je pourrais encore vous parler des Eidolons ou des Chiens de Givre... Cette forêt est maudite, vous y entrez au péril de votre vie. » Vous rassemblez votre paquetage en haussant les épaules. « Nous n'avons pas le choix, répondez-vous. Merci pour la partie. » Vous passez devant les soldats, un sourire narquois au coin des lèvres et pénétrez dans la forêt... Rendez-vous au [501](#).

371

Vous descendez les marches dans un silence absolu jusqu'à une vaste salle dont le plafond se perd dans les ténèbres. Vous attendez que la procession se soit éloignée pour partir dans la direction opposée. Rendez-vous au [547](#).

372

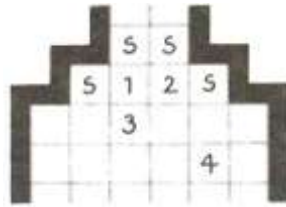
MAGICIEN : Auguste s'immobilise, le regard vide. Mais il résiste et vous ne pourrez maintenir longtemps votre emprise. Vous lui ordonnez aussitôt d'éliminer l'Élémental d'eau. Ses traits se durcissent, mais il est obligé de vous obéir. « *Vade !* » hurle-t-il. La gigantesque vague disparaît instantanément, mais Auguste a repris conscience. Rendez-vous au [328](#).

373

MAGICIEN: Vous avez vu à plusieurs reprises Auguste manipuler la pierre blanche qu'il portait en pendentif. Peut-être contrôlait-il le tapis par le biais de cette amulette ? Si vous possédez l'amulette, rendez-vous au [23](#). Si vous l'avez laissée choir en même temps que le cadavre d'Auguste, rendez-vous au [287](#).

374

Vos troupes ouvrent une brèche dans les armées squelettes afin que vous puissiez atteindre le roi-sorcier. Mais ce dernier a compris votre tactique. D'un geste, il envoie sa garde d'élite qui se rassemble au bas des marches de la tribune royale.



SQUELETTE (Protection 3, Dommages 2 dés)

FORCE : 9 **HABILETÉ** : 9

POUVOIR : 9 **ENDURANCE**:21

Vous ne pouvez fuir. Si vous parvenez à vous frayer un passage ou bien à tuer la garde d'élite, rendez-vous au [300](#).

375

Vous attendez, comme dans un rêve, que tombe le coup fatal. En un éclair, votre Double abat son épée et... disparaît. Vous avez affronté votre peur de la mort et vous avez vaincu. Votre total de départ de FORCE augmente de 1 point. Vous tenez maintenant l'épée de votre Double. La lame en argent bruni porte une inscription gravée : « Pourfendeuse d'Ombre ». Vous pouvez la garder si vous le désirez. Soudain, un hurlement s'élève dans le lointain. Peut-être une créature s'inquiète-t-elle du retard de la procession ? Vous n'avez aucune envie de le savoir et vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [547](#).

376

Allez-vous utiliser le crucifix d'argent (rendez-vous au [189](#)), le fourreau de l'Épée de Légende (rendez-vous au [227](#)) ou les yeux-joyaux bleus (rendez-vous au [323](#)) ?

377

Vous traversez la pièce en vous courbant pour éviter les tirs qui pourraient venir des meurtrières. Vous allez atteindre la porte quand le sol se dérobe sous vos pieds ! Si vous êtes en groupe, les deux premiers joueurs tombent dans une trappe. Si tous les joueurs sont tombés dans le piège, rendez-vous au [213](#). Si certains sont encore dans la pièce, rendez-vous au [39](#).

378

CHEVALIER : Vous dégainez votre épée et faites scintiller la lame sous le soleil. « Je pourrais tout aussi bien trancher ce tapis en deux, dites-vous d'une voix calme. Cela m'amuserait de te voir tomber. » Auguste vous observe un instant, mal à l'aise. « Tu ne le feras pas, dit-il enfin. Tu ne tiens pas à mourir. » Si vous désirez mettre votre menace à exécution, rendez-vous au [402](#). Si vous préférez combattre Auguste, rendez-vous au [522](#). Si vous choisissez de vous rendre, rendez-vous au [44](#).

379

VOLEUR : Votre plan est périlleux, mais que serait la vie sans le danger ? Vous dégagez un fil du tapis, prenez une profonde inspiration et... vous sautez dans le vide ! Le tapis se dévide rapidement, mais il offre assez de résistance pour ralentir votre chute (vos compagnons empoignent à leur tour le fil et descendent à votre suite). Le sol se rapproche à toute vitesse ! En calculant bien, vous pourrez amortir votre chute d'une roulade. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous ne perdez que 1 dé d'ENDURANCE à l'atterrissage. Si le résultat est supérieur, vous perdez 2 dés d'ENDURANCE (l'armure n'offre aucune Protection). Si vous survivez à la chute, rendez-vous au [344](#).

380

Le sifflement devient insoutenable. Vous vous bouchez les oreilles, mais le son vous vrille le cerveau. Soudain, le silence se fait et vous pouvez percevoir une respiration sourde. Une gigantesque tache d'ombre s'est formée au-dessus de vous et descend telle une gigantesque chauve-souris. Une voix sépulcrale retentit dans la pièce : « Vous avez parcouru tant de chemin. Vous allez maintenant visiter les ténèbres... Umborus va vous emporter dans le royaume des ombres... » Une énorme masse sombre s'est posée devant vous. Des choses grouillent dans cette substance informe. Vous croyez

reconnaître des yeux étincelants et des griffes acérées. Si vous possédez la Pourfendeuse d'Ombre, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [532](#).

381

VOLEUR: Les Crânes Étincelants cherchent à vous déséquilibrer. Qui plus est, vous devez surveiller constamment les dalles. Pourquoi ne pas combattre un mal grâce à l'autre ? Vous empoignez le premier Crâne qui passe à proximité et vous le serrez fermement contre votre poitrine. La créature aveuglée zigzague dans les airs, en direction de la tour, vous emportant avec elle. La paroi se rapproche dangereusement ! Au dernier moment, vous vous laissez choir et atterrissez avec souplesse sur le parapet, tandis que le Crâne éclate contre le mur ! Si d'autres joueurs doivent traverser le pont, rendez-vous au [240](#). Si tous les survivants ont traversé, rendez-vous au [35](#).

382

VOLEUR : Vous ne pouvez expliquer les raisons de votre malaise, mais vous demeurez sur vos gardes, comme la porte s'ouvre, révélant une silhouette assise dans la pénombre. Rendez-vous au [256](#).

383

PRÊTRE : Votre sortilège a opéré trop vite ! Le tapis se met en torche et tombe en chute libre ! Vous vous écrasez sur la banquise. Chaque joueur perd 4 dés d'ENDURANCE (l'armure n'offre aucune Protection). Vous êtes éjecté du tapis qui repart aussitôt vers les hauteurs. Si vous avez survécu, rendez-vous au [344](#).

384

Le chef des Elfes semble intéressé par votre suggestion. Les soldats qui l'entourent abaissent leurs arcs, tandis que vous installez les pièces sur le plateau. L'Elfe s'assoit dans la neige et fait pivoter le plateau. « Je prends les blancs », dit-il. Puisque vous l'avez défié, il est normal qu'il choisisse sa couleur. Vous vous asseyez en face de lui, tandis qu'il réfléchit à son premier coup. Si vous êtes en groupe, désignez celui qui va jouer contre l'Elfe. Si le voleur désire tricher, rendez-vous au [296](#). Si vous préférez jouer la partie loyalement (seuls les voleurs peuvent tricher), rendez-vous au [546](#).

385

La dalle descend à une vitesse vertigineuse et s'arrête. Les joueurs demeurés sur la dalle ne peuvent plus rejoindre leurs compagnons. Un sortilège de Téléportation ne permet pas d'atteindre la salle du haut. Toutefois, un prêtre peut Lévisiter. Il doit pour cela se rendre au hasard au [512](#) ou au [356](#). Si aucun prêtre ne se trouve sur la dalle, ou s'il ne désire pas Lévisiter, rendez-vous au [450](#).

386

MAGICIEN: Votre esprit sonde le futur. Les images se bousculent devant vos yeux. *Soudain, vous entrevoyez la face grimaçante d'un Squelette. La créature s'avance lentement, les bras tendus. Vous sentez confusément que la mort est au bout de ses doigts décharnés...* La vision s'interrompt brusquement. La lueur s'approche dangereusement du sol. Vous avez juste le temps de fuir avant qu'elle ne se pose. Rendez-vous au [397](#).

387

Le bourreau s'écroule enfin, mais disparaît en touchant le sol, ne laissant qu'un petit tas de cendres. Les hommes encagoulés se sont enfuis pendant l'affrontement. Soudain, votre compagnon se lève en grognant et repousse d'un geste nerveux le linceul qui le couvrait (vous pouvez lui rendre sa *Feuille d'Aventure*). La joie des retrouvailles est interrompue par un hurlement qui s'élève des ténèbres. Sans plus attendre, vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [547](#).

388

Ceci ne concerne que le joueur qui monte la garde. Vous scrutez le sous-bois, mais ne remarquez plus aucun mouvement. Haussant les épaules, vous retournez vers l'arbre où est dressé votre bivouac. A cet instant, vous sentez un souffle glacial sur votre nuque! Des doigts squelettiques vous compriment la gorge et étouffent votre dernier cri... Vous êtes mort. Passez le livre aux autres joueurs et dites-leur de se rendre au [67](#).



389

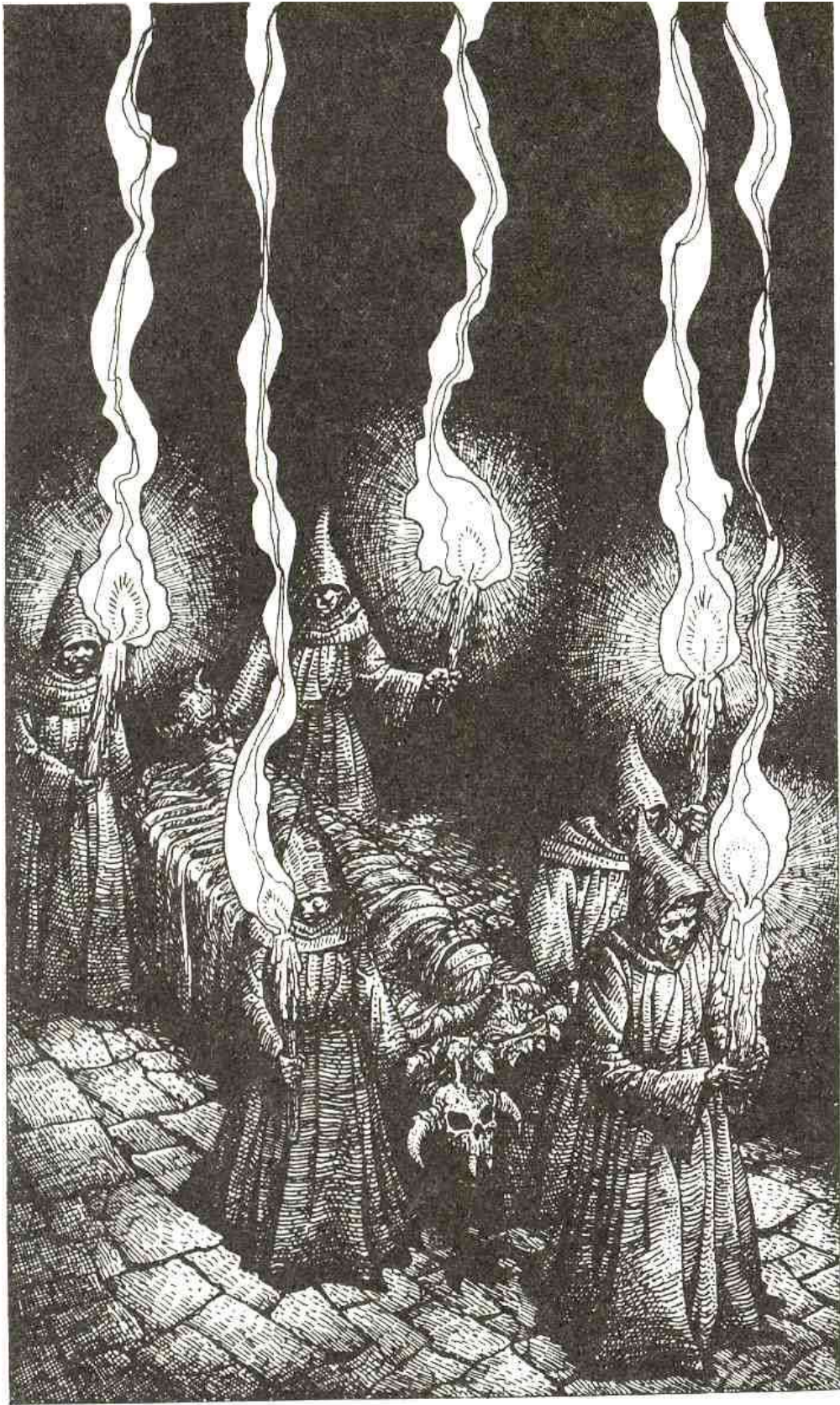
Vous êtes prisonnier de ce tapis volant, errant au gré des vents glacés ! Dans quelques heures, ou quelques jours peut-être, la morsure du froid aura raison de vous. Brr l... Votre aventure est terminée.

390

Le bourreau brandit sa hache d'un air triomphal et disparaît dans un gigantesque éclat de rire. Le joueur qui s'est volatilisé pourra désormais tenir le rôle des monstres s'il le désire, mais conserve sa *Feuille d'Aventure* quelque temps encore. Vous reprenez votre progression, perturbé par la perte de votre compagnon, et pénétrez dans une longue galerie. La paroi de droite est ornée de miroirs. Étrangement, ils ne reflètent pas votre image... La galerie se termine devant un large escalier surplombant un passage à ciel ouvert, bordé de hauts murs. Soudain, une procession passe en silence. Des hommes encagoulés tiennent des cierges bleus et entourent un cadavre allongé sur une civière. Dans quelques instants, elle arrivera à hauteur de l'escalier. Si vous désirez descendre pour observer le cortège de plus près, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez attendre dans l'ombre qu'il soit passé, rendez-vous au [500](#).

391

PRÊTRE : Grâce à votre Vision Totale, vous pouvez anticiper tous les mouvements des dalles, mais il vous faut encore esquiver les Crânes qui foncent sur vous, cherchant à provoquer votre chute. Pour traverser sans encombre, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ avec 2 dés - 1. Si vous échouez, hélas, vous chutez dans le vide et vous vous écrasez au sol!... Si d'autres joueurs doivent encore franchir le pont, rendez-vous au [240](#). Si tous les survivants l'ont franchi, rendez-vous au [35](#).



390 *Des hommes encagoulés tiennent des cierges bleus et entourent un cadavre allongé sur une civière.*

392

VOLEUR : Vous avancez sur le pont. Allez-vous recourir à la force (rendez-vous au [100](#)) ou à la ruse (rendez-vous au [123](#)) pour affronter les Sylphes ?

393

Le roi-sorcier vient de lever de nouvelles troupes. Pour chaque Squelette que tue votre armée, deux nouveaux jaillissent de terre. Que faire devant un tel déploiement de force ? Les derniers membres de votre armée s'écroulent. Vous lancez des regards inquiets alentour, cherchant une issue qui n'existe pas. Les Squelettes vous acculent contre le mur de l'arène. Vous tentez de contrer les premiers assauts, mais en vain. Les lances et les épées rouillées vous transpercent de part en part. Bientôt, vous irez rejoindre leurs rangs...

394

Abandonnant Varadaxor à son destin, vous fuyez la pièce et sortez de la tour. Pour cet acte de lâcheté, le chevalier du groupe perdra 150 points d'Expérience s'il survit à cette aventure. De crainte d'avoir à affronter les questions des villageois, vous vous éloignez vers l'est, en direction de la côte. Rendez-vous au [116](#).

395

« Le Royaume de Wyrd ? Aucune chance de l'approcher avant le printemps prochain, ricane-t-il. Les côtes sont prises par les glaces. Bien sûr, vous pourrez toujours aller au nord et tenter la traversée à pied, mais je vous souhaite bon courage ! » L'homme crache sa chique dans le caniveau et s'éloigne. Vous êtes à proximité d'une auberge appelée Les Os d'Ulrik. Si vous désirez y entrer, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin en direction des docks et de Port Lany, rendez-vous au [306](#).

396

Les pouvoirs de la sphère sont aléatoires. Jetez un dé pour découvrir les effets qu'elle prodigue

Vie

La sphère ressuscite un joueur mort, à condition que son cadavre soit présent. Jetez un dé pour évaluer les points d'ENDURANCE que lui rend la résurrection.

Soins

Tous les joueurs blessés récupèrent 2 dés d'ENDURANCE.

Puissance

Lancez un dé ; le joueur qui obtient le résultat le plus élevé augmente son total de départ de FORCE de 1 point.

Astuce

Un joueur (choisi au hasard) augmente son total de départ d'HABILETÉ de 1 point.

Talent

Un joueur (choisi au hasard) augmente son total de départ de POUVOIR de 1 point.

Malédiction

Tous les joueurs présents perdent définitivement 1 point dans la capacité de leur choix. La sphère se pulvérise après avoir libéré son pouvoir. Retournez au paragraphe que vous venez de quitter.

397

Tapi à l'ombre des arbres, vous voyez la lueur se poser au centre de la clairière et exploser en une multitude de particules bleues. Le sifflement augmente d'intensité, tandis qu'une épaisse fumée s'élève du point d'impact. Au centre du brouillard, vous pouvez apercevoir une pierre qui se fissure bientôt comme un neuf qui éclôt. Une silhouette se déploie. C'est un squelette revêtu d'une robe noire. Une flamme bleue brûle dans ses orbites vides. Il tourne la tête de droite à gauche, semblant humer l'air. Si le prêtre désire l'exorciser, rendez-vous au [131](#). Si le voleur ou le prêtre désirent lui décocher une flèche, rendez-vous au [491](#). Si le magicien désire jeter un sortilège, rendez-vous au [68](#). Si vous jugez plus prudent de vous éloigner furtivement, rendez-vous au [492](#).

398

A l'instant où vous poussez la porte, des torches s'allument sur les parois, révélant un sol recouvert de dalles noires et blanches, à la manière d'un échiquier. Un coffre de bronze repose sur une estrade, au centre de la pièce. Si le magicien désire tenter quelque chose, rendez-vous au [192](#). Si le prêtre désire intervenir, rendez-vous au [494](#). Si le chevalier et le voleur veulent agir, rendez-vous au [569](#). Sinon, vous pouvez marcher vers le coffre (rendez-vous au [331](#)) ou bien quitter la pièce et ouvrir l'autre porte (rendez-vous au [200](#)). Si vous préférez quitter la tour sans attendre, rendez-vous au [406](#).

399

Une tenture de peau masque l'entrée de la caverne, ne laissant filtrer qu'un rai de lumière, telle une flèche indiquant le chemin du salut. Au moins cet étroit passage vous laissera-t-il un léger avantage sur vos poursuivants... Mais toutes vos craintes disparaissent au moment où vous pénétrez dans la grotte. L'intérieur est confortablement aménagé et un ragoût au fumet alléchant mijote dans l'âtre. Une vieille femme est assise près du feu. Malgré votre brusque irruption, elle tourne vers vous un visage engageant. « Bonjour, dit-elle. Venez donc vous réchauffer. » D'un geste, vous lui intimez le silence et risquez un oeil à l'extérieur, vous attendant à trouver la meute grondante, rassemblée autour de l'entrée. Bizarrement, vous ne voyez que la neige, tombant en silence sur la forêt déserte. « Les Chiens ne viendront pas ici, reprend la vieille femme. Ils n'aiment pas la chaleur. » Elle vous tend un bol de ragoût. Vous vous approchez de la flambée. D'ordinaire, votre instinct vous dicte la défiance, mais vous êtes frigorifié et la fatigue a raison de vos dernières craintes. Vous vous jetez avec avidité sur la nourriture, sous le regard bienveillant de l'inconnue. « Il est temps de dormir maintenant », dit-elle. Ses paroles rassurantes sont comme une berceuse et vous sombrez dans le sommeil. Elle couvre vos épaules d'une couverture. Pendant un instant, vous la voyez plus jeune. Son visage irradie de bonté. Rendez-vous au [403](#).



399 *Une vieille femme assise près du feu tourne vers vous un visage engageant.*

400

En combattant avec cette hache, vous gagnez 1 point de FORCE (si vous possédez déjà une arme surnaturelle, il vous faudra choisir de combattre avec l'une ou avec l'autre). La hache n'est utilisable que par vous seul. Si d'aventure vous veniez à mourir, le prochain qui s'en emparera deviendra son unique possesseur. (Si le nouveau propriétaire de la hache est un chevalier, il devra se rendre au [130](#) pour en connaître les pouvoirs.) Rendez-vous au [226](#).

401

Vous approchez les bijoux de vos yeux, dans l'espoir qu'ils modifieront votre perception et permettront de trouver une issue. Hélas, rien de tout cela n'arrive et votre vision déformée ne vous permet pas d'esquiver l'attaque brutale des tentacules ! Chaque joueur perd 2 dés d'ENDURANCE. Les bijoux, projetés au sol, s'enfoncent dans la glace et disparaissent. Vous n'avez plus d'autre solution que de combattre. Rendez-vous au [457](#).

402

CHEVALIER : « Il faut bien mourir un jour », répliquez-vous en armant votre bras. « Non ! s'écrie Auguste. Arrêtez ! Je vais vous conduire jusqu'à Wyrd ! » Sa couardise vous arrache un sourire. Sous la menace de votre lame, vous le forcez à changer de direction et, quelques heures plus tard, les côtes désolées du Royaume de Wyrd apparaissent à l'horizon. Le mage vous dépose et s'enfuit sans demander son reste... Rendez-vous au [117](#).

403

Vous vous réveillez en sursaut. La femme a disparu. Vous ne savez pas combien de temps vous avez dormi, mais ce repos vous a remis d'aplomb. Le total d'ENDURANCE de tous les joueurs retrouve son niveau de départ. En rassemblant votre paquetage, vous découvrez un petit cadeau laissé par votre hôte. Il s'agit d'un briquet à silex, sculpté dans de l'ambre. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure si vous le conservez*. Vous émergez de la caverne. Vous pensiez que l'aube s'était levée, mais la forêt est plongée dans une pénombre blafarde qui ne permet pas de déterminer l'heure. A regret, vous vous éloignez de ce havre de paix et reprenez le sentier qui se dirige vers le nord. Rendez-vous au [104](#).

404

La couche glacée diminue à mesure que vous approchez des côtes et, par endroits, des fissures dans la banquise révèlent une eau grise. Soudain, vous repérez une silhouette immobile, allongée sur la glace à quelques centaines de mètres. Si vous poursuivez votre route, vous pourrez atteindre la terre ferme avant la tombée de la nuit. Si vous désirez porter secours à l'étranger, rendez-vous au [465](#). Si vous préférez ne pas perdre de temps, rendez-vous au [365](#).

405

Malgré leur détermination, les légions du Selentium ne sauraient vaincre cette troupe innombrable de Morts Vivants. Mais manifestement elles n'entreront pas seules dans la bataille... Le cœur des Ténèbres s'échauffe dans votre main et libère un sang noir qui se déverse sur le sable de l'arène. Le sang se coagule et des silhouettes se forment ; des soldats en armes se dressent devant vous. Le Bataillon des Ombres se rassemble, attendant vos ordres... Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez le cœur des Ténèbres. Retournez au [178](#).

406

De nouveau à l'extérieur, Varadaxor tire de son havresac un crucifix d'argent. « Veuillez accepter cette relique, dit-il. Elle renferme l'index de saint Ashanax. Puissent tous les saints veiller sur vous, mes amis. » Notez le crucifix d'argent sur votre *Feuille d'Aventure* (si vous êtes en groupe, désignez celui qui va le conserver). Apaisé, le vieux chevalier prend congé et s'éloigne vers le nord. Si votre groupe compte un prêtre, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [444](#).

407

MAGICIEN : Vous regardez les dalles phosphorescentes et les Crânes Étincelants qui se rapprochent à toute allure. La cour en contrebas est un gouffre béant qui vous attire... Trop de dangers vous entourent. Vous vous concentrez et téléportez immédiatement tout le groupe de l'autre côté du pont. Rendez-vous au [35](#).

408

La muraille se referme derrière vous juste avant que la créature ne vous atteigne. Un hurlement de rage est suivi de coups répétés contre la paroi. Vous poussez un soupir de soulagement, mais il meurt dans votre gorge, tandis que le sol se dérobe sous vos pieds ! Vous atterrissez sur une dalle de marbre quelques mètres plus bas, un peu étourdi. Vous vous trouvez à présent dans une vaste pièce faiblement éclairée d'un halo bleuté. La pénombre ne vous permet pas de déterminer les limites de la pièce, mais vous repérez des centaines de dalles identiques à celle où vous vous trouvez. Chaque dalle forme un carré de trois mètres de côté et est séparée de la suivante par un intervalle de deux mètres. A cet endroit, le sol est recouvert d'une brume grisâtre. Un personnage voûté se déplace entre les dalles en agitant un encensoir. La fumée grise qui s'en dégage se dépose lentement sur le sol. A son approche, vous remarquez qu'il est vêtu d'une robe de brocart dont les larges épaules se déploient comme des ailes. Une mitre chargée d'ornements compliqués maintient son visage dans l'ombre. De temps à autre, il se penche sur les dalles, mais la fumée et l'obscurité vous empêchent de distinguer ce qu'il observe. Brusquement, la dalle sur laquelle vous vous trouvez s'enfonce dans le sol. Chaque joueur doit soit quitter la dalle, soit demeurer à sa place. Quand chacun aura noté son choix, rendez-vous au [60](#).

409

VOLEUR : Comment allez-vous sortir de cette situation ? En ayant recours à votre agilité (rendez-vous au [368](#)) ou par la ruse (rendez-vous au [112](#)) ?

410

Le Squelette vous répond d'une voix caverneuse « Je suis envoyé par l'archimage Tor. Lui seul peut se prétendre de cette lignée. Il a survécu au Cataclysme. Il cherche à vous tuer. Par moi seul, vous pourrez échapper à votre destin. » Si vous désirez lui demander de quelle manière, rendez-vous au [158](#). Si vous préférez le tuer sur-le-champ, rendez-vous au [303](#).

411

Comme vous vous dirigez vers l'arche, une petite voix vous force à relever la tête vers le malheureux Faltyn, enchaîné dans sa cage. « Délivrez-moi, s'il vous plaît, gémit-il. Je pourrai vous aider... » Si vous acceptez de lui venir en aide, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez l'ignorer, rendez-vous au [40](#).

412

Grâce au prêtre, les puissances des ténèbres ont été vaincues. Vous demeurez quelques instants interdit, encore sous le choc... Toutes ces péripéties vous ont ôté l'envie de dormir. Vous attendez que l'aube pointe à l'horizon. S'il vous reste des provisions, vous pouvez vous restaurer (rayez une ration de votre *Feuille d'Aventure*) pour éviter de perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [422](#).

413

La créature s'élançe vers vous, un rictus féroce au coin des lèvres.



FONGOÏDE (Protection 3, Dommages 2 dés + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 7 ENDURANCE : 35

Si vous remportez le combat et que certains de vos compagnons se trouvent de l'autre côté de la paroi, rendez-vous au [342](#). Si vous gagnez et que personne n'est de l'autre côté, rendez-vous au [223](#). Si vous êtes vaincu et que d'autres se trouvent derrière la paroi, ces derniers se rendent au [540](#).

414

Vous laissez échapper un cri de stupeur. L'homme qui vous suit n'est autre que votre compagnon, disparu lors de l'attaque du bourreau ! Il vous fixe, le regard vide et les traits déformés. Votre ami est devenu un Zombie ! Rendez-vous au [360](#).

415

MAGICIEN : Quel sortilège allez-vous employer la Main du Diable (rendez-vous au [173](#)), l'œil du Tigre (rendez-vous au [82](#)) ou la Téléportation (rendez-vous au [215](#)) ?

416

Voyant que vous refusez l'affrontement, le chef des barbares appelle ses hommes. Aussitôt, sept gigantesques guerriers quittent leurs chaises et s'avancent en soupesant leurs haches.



CHEF BARBARE (Protection 1, Dommages 2 dés + 1)

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

BARBARE (Protection 1, Dommages 1 dé + 2)

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

Vous embrassez la salle d'un regard circulaire : il n'y a aucune issue. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [334](#).

417

Vous montez à bord du *Lacodon*. L'équipage vous regarde d'un air sombre, mais sans cesser pour autant son ouvrage. Le capitaine vient vers vous. Son visage buriné a l'apparence d'un vieux pruneau cuit. Il vous toise, une lueur étrange dans le regard. « Bien ! dit-il d'une voix rauque. Vous faites l'affaire. Suivez-moi, nous allons signer votre engagement. » D'un signe de tête, il désigne sa cabine et vous lui emboîtez le pas. Avec un geste grandiloquent, il vous cède le passage. « Dans la cale, nous conservons la viande, dit-il. Non sans avoir enlevé la graisse et salé le tout. Vous apprendrez

vite... » Si vous avez affronté précédemment Jadhak le balafre et que vous avez fui, rendez-vous au [250](#). Si vous ne l'avez jamais rencontré ou si vous l'avez tué, rendez-vous au [473](#).

418

La scène s'ouvre sur un monde recouvert par les eaux, effet que le montreur symbolise en agitant de longs rubans de soie bleue et verte. Les hommes devaient alors vivre comme des poissons. Mais le Sauveur descendit du ciel et aspira les flots. Hélas, le déluge continuait et des torrents s'abattaient sur terre ! Le Sauveur plaça un bouchon dans le ciel. Il permit seulement quelques averses passagères, créant ainsi les saisons. Sa tâche accomplie, le Sauveur s'en retourna dans les cieux. Alors cinq nobles, parés des couleurs de l'arc-en-ciel, apparurent dans le royaume liquide qui dominait la terre. Ils s'acharnèrent sur le bouchon afin de provoquer un nouveau déluge, mais en vain. Leurs adorateurs sur terre vinrent leur prêter main forte (la marionnettiste présente de petits personnages tirant sur une corde accrochée au bouchon). A ce moment, le héros entre en scène. C'est un troubadour, en quête d'une épée fantastique qui seule pourra arrêter les cinq nobles diaboliques. La poupée de carton déambule le long de la scène, mais chaque fois qu'elle est sur le point de trouver l'épée, la foule assemblée lui hurle de prendre garde car, pendant ce temps, les adorateurs tirent sur la ficelle du bouchon. Invariablement, il accourt pour les disperser, perdant ainsi toute chance de trouver l'épée. Bientôt, le mage vêtu de bleu envoie sur terre deux émissaires recouverts de peaux de loup. Les meurtriers assassinent le héros pendant son sommeil. Cette scène tragique marque la fin de la représentation. La marionnettiste apparaît alors derrière la scène, sous les applaudissements de la foule. Elle rassemble ses marionnettes et ramasse quelques pièces. Si vous désirez partir maintenant que la représentation est terminée, rendez-vous au [306](#). Si vous voulez discuter avec la vieille femme, rendez-vous au [79](#).

419

Vous flottez dans un univers sans couleurs et sans formes. Depuis combien de temps êtes-vous là ? Le temps s'est aboli et seul le souvenir du fourreau perdu occupe vos pensées. Brusquement, il apparaît, brillant de tous ses feux, tandis que des rires sardoniques se répercutent tout autour de vous. L'image s'estompe, cédant la place à cinq silhouettes majestueuses. Chaque seigneur est entouré d'un halo de couleur. Le premier est vêtu de rouge, le deuxième de bleu céruléen. Le troisième est vert émeraude, l'autre est de couleur or. Quant au dernier, il est d'un blanc immaculé. Le seigneur rouge prend la parole : « Autrefois, de puissants seigneurs guidaient le destin de Spyte et leurs voix étaient écoutées de tous... » Le seigneur bleu reprend « Les murs de Spyte se dressaient fièrement, car le feu ne les avait calcinés... » Le seigneur vert poursuit : « Alors la parole des anciens, portée par des voix mortelles, se propagea dans tout le pays... » La voix du seigneur d'or s'élève à son tour : « Mais la bête qui rôde dans les ténèbres gagna le cœur des hommes. La haine poussa le frère contre le frère... » Le seigneur blanc termine le sermon tandis que les autres s'évanouissent : « Le temps est venu pour nous de retourner en terre du Milieu. Aucune force mortelle ne peut désormais se dresser contre nous... » Les cinq silhouettes disparaissent... et vous laissent à votre échec.

420

Vous vous réveillez en sursaut, le front ruisselant de sueur. Autour de vous, les cadavres sont demeurés en place, immobiles sous la Lune Bleue. Tout cela n'était qu'un rêve, pourtant vous sentez encore sur tout votre corps les meurtrissures dues aux coups des Zombies! Rendez-vous au [539](#).

421

« Préparez-vous à mourir ! » hurle-t-elle dans vos têtes. Au même instant, les armures vides qui se tenaient de part et d'autre du trône s'emparent de leurs lances et s'avancent d'un pas mécanique.

ARMURE (Protection 5, Dommages 3 dés)

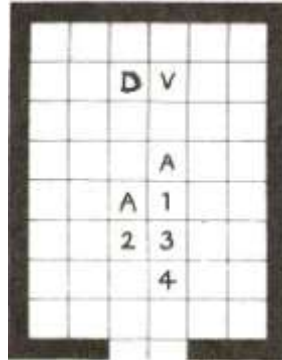
FORCE : 7 HABILITÉ : 5

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 21

Varadaxor ne peut pas se déplacer. La Dame Grise non plus, mais elle conserve l'usage de ses pouvoirs surnaturels.

DAME GRISE (Protection 4)

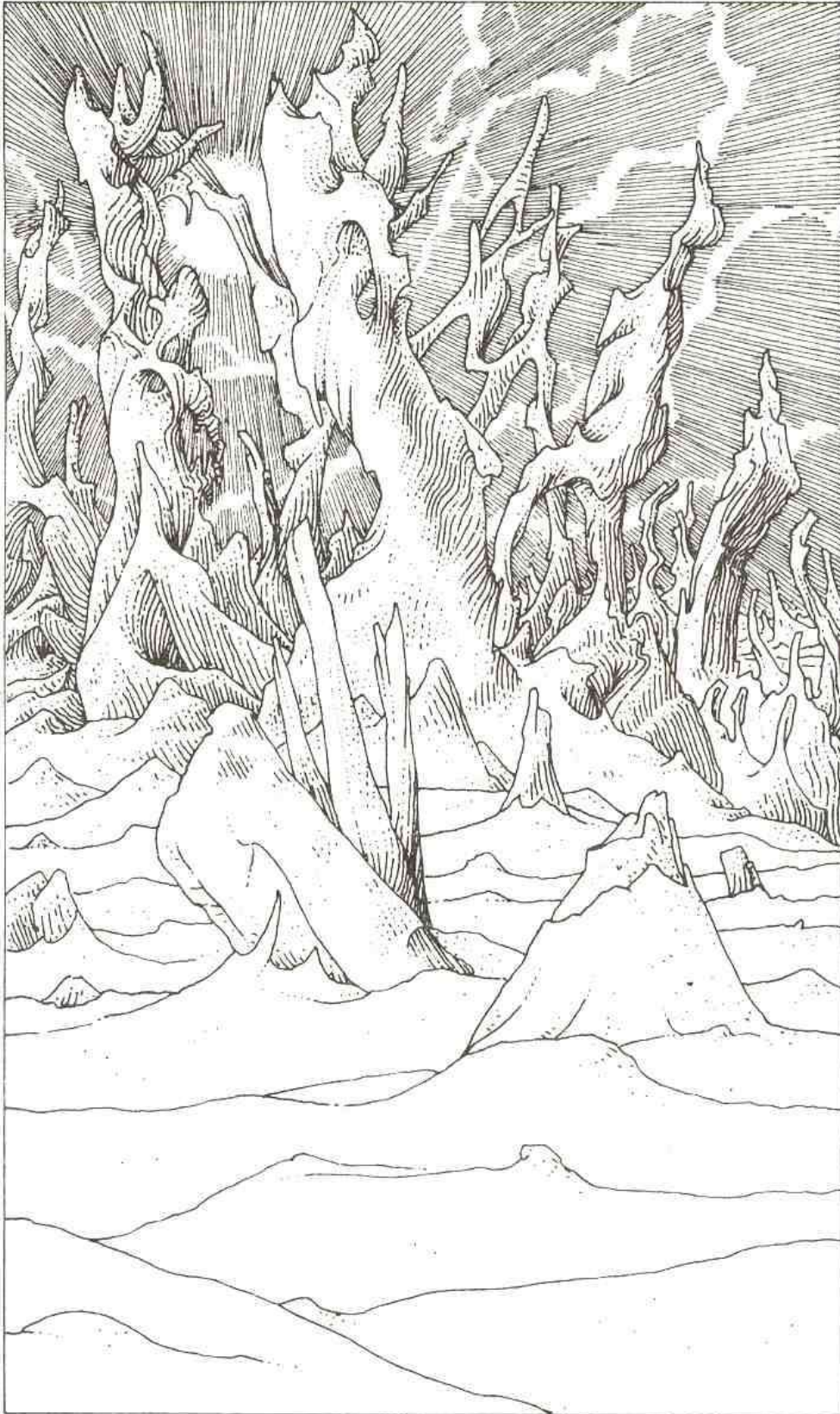
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 20



Si vous jetez un sortilège à la Dame Grise, rendez-vous au [514](#). Si vous parvenez à la tuer, rendez-vous au [9](#). Si vous choisissez de fuir, rendez-vous au [193](#).

422

Contrairement à ce que vous vous imaginiez, la banquise n'est pas une surface lisse et uniforme. Au contraire, un paysage tourmenté se déploie, hérissé de pics gelés, sculptés par le vent. Des rafales, soufflant du nord, s'insinuent dans vos vêtements, vous glaçant jusqu'aux os. Vous avancez péniblement. Les jours succèdent aux nuits. Bientôt, vous perdez toute notion du temps et seul votre instinct de survie vous fait encore avancer. Cet éprouvant périple dure trois jours. Chaque joueur perd 5 points d'ENDURANCE par jour. Appliquez les modifications suivantes à cette perte pour chaque jour : - 1 si vous portez une cape de fourrure ; - 1 si vous disposez de rations de survie ; si vous avez un sac de couchage ; - 1 si vous possédez un brasero. Qui plus est, les joueurs qui ne sont pas munis de gants souffrent du gel et perdent 1 point de FORCE pour la durée de cette aventure... Finalement, les côtes de Wyrđ se dessinent à l'horizon. Rendez-vous au [404](#).



424 *Bientôt, vous survolez des icebergs et une vaste étendue immaculée apparaît à l'horizon.*

423

MAGICIEN : Sous l'effet de votre sortilège, les dalles blanches du sol se mettent à luire d'un éclat surnaturel. Vous avancez dans la pièce en les évitant soigneusement. Parvenu à proximité du coffre, vous en soulevez le couvercle... Rendez-vous au [294](#).

424

Vous volez dans les airs à plusieurs centaines de mètres au-dessus des flots. Les navires semblent des jouets d'enfants. « Il vous aurait fallu plusieurs jours pour vous rendre à Wyrd, dit Auguste. Mais grâce à mon tapis volant, nous y arriverons en quelques heures. » Vous vous accroupissez pour offrir moins de prise au vent glacial. Bientôt, vous survolez des icebergs et une vaste étendue immaculée apparaît à l'horizon. Auguste murmure une parole magique. Aussitôt le tapis perd de l'altitude et part vers l'est. Si vous manifestez de l'inquiétude pour ce brusque changement de direction, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez laisser faire, rendez-vous au [65](#).

425

Les Elfes ne vous laisseront pas traverser leur forêt. Ils s'avancent d'un pas résolu, tandis que vous vous emparez de votre arme. Vous allez devoir affronter sept Elfes.

ELFE (Protection 1, Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 22

E	E	E	
	E	E	E
		E	
	3	2	1
			4

Si un joueur possède le crucifix de saint Ashanax, il peut, en le brandissant dans la direction d'un Elfe, empêcher ce dernier de se déplacer sur une case adjacente à celle qu'il occupe. Les Elfes n'ont pas d'âme et sont en effet repoussés par le crucifix. Le joueur désigne en début d'Assaut la case de

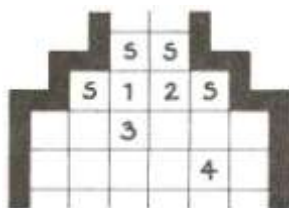
son choix. Il peut aussi de cette manière, lorsqu'il se déplace, forcer un Elfe à reculer d'une case. Les Elfes décochent des flèches s'ils ne se trouvent pas sur une case adjacente aux joueurs. La procédure est identique au tir des voleurs et des prêtres. Lorsqu'elles atteignent leur cible, les flèches infligent des Dommages de 1 dé + 1 d'ENDURANCE (moins la Protection). Toute fuite est inutile ; les Elfes, ayant une parfaite connaissance des bois, auraient tôt fait de vous retrouver. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [289](#).

426

Vous vous cachez dans l'ombre au pied des marches en attendant que la procession passe à votre hauteur. Vous observez le cadavre et reconnaissez avec horreur votre propre visage, figé dans la mort ! « Votre » corps est recouvert d'un linceul blanc et entouré de quatre lanternes éteintes. Les porteurs n'ont pas remarqué votre présence. Qu'allez-vous faire ? Attaquer la procession (rendez-vous au [3](#)), recourir à un objet (rendez-vous au [109](#)), attendre qu'elle s'éloigne et partir dans la direction opposée (rendez-vous au [547](#)) ou bien la suivre à distance (rendez-vous au [281](#)) ?

427

Vos troupes ouvrent une brèche dans les armées squelettes afin que vous puissiez atteindre le roi-sorcier. Votre tactique fonctionne à merveille et l'accès aux marches de la tribune est dégagé. Le roi-sorcier ne cache pas sa nervosité. Vous alliez gravir les marches quand un groupe de Squelettes s'interpose.



SQUELETTE (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 7 **HABILETÉ** : 6

POUVOIR : 7 **ENDURANCE** : 8

Vous ne pouvez fuir. Si vous parvenez à vous frayer un passage ou à tuer les Squelettes, rendez-vous au [300](#).

428

L'étrange mélodie s'est tue. Vous venez de pénétrer dans une salle dont le plafond se perd dans la pénombre. Quatre bougies sont disposées en carré au centre de la pièce et la faible lueur qu'elles dispensent éclaire une porte. Les bougies sont reliées entre elles par un trait de poussière d'argent. L'intérieur du carré est rempli de symboles tracés à la craie. Vous pouvez prendre les bougies et la poudre d'argent (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [543](#).

429

L'aubergiste vous accueille d'une voix tonnante. «Bienvenue, étranger. Il vous en coûtera chacun 1 Pièce d'Or pour une chambre et 1 autre si vous désirez dîner. » Si vous pouvez payer 2 Pièces d'Or, rendez-vous au [80](#). Si vous ne pouvez vous permettre de payer cette somme, rendez-vous au [103](#).

430

Chaque joueur de l'expédition doit surmonter ce péril ou mourir. Si vous êtes magicien, rendez-vous au [186](#). Si vous êtes prêtre, rendez-vous au [561](#). Si vous êtes chevalier, rendez-vous au [74](#). Si vous êtes voleur, rendez-vous au [409](#). Lorsque tous les survivants sont réunis, rendez-vous au [35](#).

431

Vous atterrissez lourdement dans un tas de fumier. Chaque joueur perd 1 dé d'ENDURANCE (1 dé - 1 pour ceux qui ont tenté de s'agripper aux parois du puits). L'armure assure la protection habituelle. Vous venez de déboucher dans une vaste salle de bois aux parois illuminées de rouge comme si elles allaient s'embraser d'un instant à l'autre. Des barbares à la barbe rousse et au teint vermillon sont attablés et festoient bruyamment. Une silhouette se détache devant l'âtre au fond de la pièce. Le barbare doit bien mesurer deux mètres cinquante et sa hache est tout aussi énorme. Vous remarquez un coffre non loin de lui. Le géant vous aperçoit et vous interpelle aussitôt « Je suis Bors ! dit-il d'une voix tonnante. Je suis le chef ici ! » Vous comprenez à ses intonations qu'il cherche la bagarre... Si vous désirez combattre, rendez-vous au [92](#). Si vous refusez l'affrontement, rendez-vous au [416](#).

432

Par quelle porte allez-vous pénétrer dans le Château de la Nuit Éternelle? La porte du Carnage (rendez-vous au [528](#)), la porte de la Confusion (rendez-vous au [199](#)) ou la porte de la Peur (rendez-vous au [313](#)) ?

433

Comme vous inspectez les lieux, six flèches s'envolent en sifflant des meurtrières ! Chaque joueur est touché par une flèche (déterminez au hasard les victimes des flèches en surnombre). Chaque flèche inflige un Dommage de 1 dé d'ENDURANCE (moins la Protection). Si vous survivez, vous foncez en direction de la porte. Rendez-vous au [377](#).

434

Vous devez choisir une stratégie, sachant que les Elfes sont des joueurs méthodiques, mais souffrent d'un manque d'inspiration... Allez-vous déplacer vos pièces centrales de manière à pénétrer sa défense (rendez-vous au [56](#)), avancer vos pièces en formation régulière barrant l'échiquier (rendez-vous au [370](#)), simuler un repli de vos pièces centrales et avancer vos pièces latérales de manière à l'encercler (rendez-vous au [138](#)), déplacer vos pièces au gré de votre intuition (rendez-vous au [542](#)), ou bien avancer systématiquement vos pièces sans vous en tenir à une stratégie particulière (rendez-vous au [147](#)) ?

435

MAGICIEN: Empoignant la pierre de touche, vous vous concentrez. Une énergie surnaturelle y est emprisonnée et vous vous employez à désactiver la barrière qui la contient. Soudain, dans un fracas de tonnerre, une silhouette d'un bleu éclatant apparaît tandis que la pierre, réduite en cendres, est emportée par le vent. « Si tu veux atterrir, je m'y emploierai, déclare le Djinn en vous saquant. J'étais prisonnier de cette pierre depuis cent mille jours... » La créature écarte les bras et, dirigeant les vents à sa guise, pose le tapis en toute sécurité sur la banquise. Le Djinn vous salue à nouveau et s'envole. Vous êtes brusquement pris de vertiges. En libérant le Djinn, vous l'avez aussi nourri de votre propre énergie. Votre total de départ de POUVOIR perd 1 point. Rendez-vous au [344](#).

436

PRÊTRE : Un flot ininterrompu de pensées contradictoires et d'images se déverse dans votre esprit. Vous entendez distinctement un claquement de mains... et la lueur fulgurante d'un éclair. Si vous désirez briser votre concentration, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez poursuivre votre exploration mentale, rendez-vous au [279](#).

437

PRÊTRE et VOLEUR : Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [271](#). Sinon, la lueur atteint le centre de la clairière (rendez-vous au [180](#)).

438

A l'instant où vous lui portez le coup fatal, les vivats des marins retentissent. La vague gigantesque a disparu ! Peut-être n'était-ce là qu'une illusion engendrée par Auguste... Le mage chute de son tapis volant et disparaît dans les flots. Le navire reprend sa route. Le tapis flotte pitoyablement sur les eaux. Rendez-vous au [565](#).

439

« Vous l'aurez voulu ! s'exclame Auguste. Mourez donc ! » L'Élémental d'eau se dresse, menaçant. Dans trois Assauts, il va s'abattre sur le pont du navire. Chaque joueur a la possibilité d'entamer trois actions. Il est permis de lui décocher des flèches ou de jeter des sortilèges (l'Élémental est insensible aux sortilèges mentaux).

ÉLÉMENTAL

ENDURANCE : 65

Vous préférez peut-être concentrer vos attaques sur le mage. Auguste est à portée de flèches et de sortilèges. Un vent violent s'est levé. Aussi, le premier tir sera calculé avec 2 dés + 2, le temps pour l'archer d'ajuster son tir en fonction du vent.

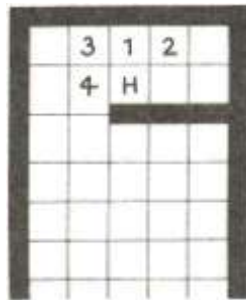
AUGUSTE

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 40

Si vous tuez Auguste, rendez-vous au [438](#). Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [372](#). Si vous détruisez l'Élémental d'eau, rendez-vous au [6](#). Si toutes vos attaques ont échoué après trois Assauts, rendez-vous au [89](#).

440

Vous avancez à pas feutrés en direction du retable mais, malgré toutes vos précautions, le monstre a entendu votre approche. C'est une Hydre ! D'ordinaire, ces créatures sont des adversaires implacables, mais celle-ci a déjà essuyé de nombreuses blessures. Les guerriers dans la pièce précédente ont défendu chèrement leur vie. La majorité des têtes du monstre pendent sur le côté et des entailles courent sur ses flancs. Elle s'est réfugiée dans le musée pour mourir mais, malgré cela, elle conserve assez d'énergie pour un ultime combat ! A votre vue, elle fouette l'air de sa longue queue serpentine, interdisant toute fuite.



HYDRE (Protection 3, Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 9 ENDURANCE : 8

Deux têtes sont encore valides. Cela signifie que l'Hydre peut attaquer deux adversaires par Assaut. Si vous parvenez à l'éliminer, rendez-vous au [506](#).

441

Vous interrompez le musicien et vous vous excusez de ne pouvoir vous joindre à lui. L'homme vous répond par un haussement d'épaules et reprend sa mélodie, sans plus se préoccuper de vous. Comme vous vous éloignez, il entame un chant d'une voix grave. Il y est question d'une épée fantastique, brisée en trois morceaux lors de l'anéantissement de Spyte. Les fragments en ont été dispersés, mais son fourreau est en possession d'un troubadour errant. Le reste des paroles se perd dans le brouhaha du camp... La fatigue

se fait sentir. Si vous désirez retourner à votre bivouac pour vous reposer, rendez-vous au [486](#). Si vous préférez observer les joueurs d'échecs, rendez-vous au [554](#).

442

Vous vous approchez de la civière sur laquelle repose votre compagnon. Vous avez le sentiment qu'il existe un lien surnaturel entre le mort et les lanternes. Peut-être qu'en les allumant, vous parviendrez à ranimer votre compagnon. Mais, pour cela, une flamme ordinaire ne saurait suffire... Si vous possédez la sphère de Feu ou le briquet d'ambre, vous pouvez les utiliser pour allumer les lanternes (la sphère ne fonctionne qu'une fois, vous devrez la rayer de votre *Feuille d'Aventure* si vous l'employez). Vous pouvez aussi tenter une résurrection si vous possédez un objet (une amulettes-scarabée, par exemple) permettant ce miracle. Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous pouvez fouiller votre compagnon et prendre ses possessions. Ce faisant, vous pouvez aussi prendre la lame sacrificielle posée sur son torse. Sa lame d'argent bruni porte l'inscription : « Pourfendeuse d'Ombre » (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous ramenez votre ami à la vie, rendez-vous au [197](#). Si vous ne pouvez pas le ressusciter, rendez-vous au [174](#).

443

PRÊTRE : Hélas, vos pensées sont trop ancrées dans la réalité et vous ne parvenez pas à vous abstraire du monde extérieur ! La vague de sang vous submerge et vous emporte au fond du gouffre... Les joueurs survivants se rendent au [430](#).

444

Vous regardez le vieux chevalier s'éloigner avant de reprendre votre route vers l'est. Rendez-vous au [116](#).

445

PRÊTRE : Vous n'avez aucune idée de la manière de contrôler le tapis, mais peut-être vos pouvoirs permettront-ils de résoudre ce problème. Si vous désirez tenter la Lévitiation, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez l'Exorcisme, rendez-vous au [458](#). Si aucune de ces options ne vous satisfait, retournez au [133](#).

446

CHEVALIER : Transpercé de part en part, Auguste exhale un dernier souffle, le regard fixé sur votre épée plongée dans ses entrailles. A l'instant où il tombe à l'eau, l'Élémental disparaît à son tour, comme s'il n'avait jamais existé. Vous avez sauvé l'équipage mais, hélas, vous avez perdu votre épée ! Vous contemplez les eaux grises, l'air maussade. Le capitaine vous tape sur l'épaule. « Vous nous avez sauvés, dit-il. Prenez mon arme en remplacement de celle que vous avez perdue, c'est bien le moins que je puisse faire. » Il vous tend un vieux cimeterre à la lame rouillée. En effet, il ne pouvait pas faire moins... Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [565](#).

447

Vous courez à perdre haleine, craignant à chaque instant qu'un monstre ne surgisse devant vous. Dans votre dos, des hurlements déchirent le silence nocturne, d'autres chiens sont venus grossir la meute. Vos jambes vous font mal, vous ne pourrez plus tenir longtemps. Le chemin bifurque : le sentier de droite se perd dans la forêt, celui de gauche aboutit à une caverne éclairée. Vous hésitez. Cette grotte sera-t-elle votre refuge ? Elle pourrait aussi être votre tombeau... Si vous décidez de courir vers la caverne, rendez-vous au [399](#). Si vous préférez vous enfoncer dans la forêt, rendez-vous au [61](#).

448

Vous avez le sentiment qu'il existe un lien surnaturel entre le mort et les lanternes. Peut-être qu'en les allumant, vous parviendrez à ranimer votre compagnon. Si vous désirez utiliser la sphère de Feu, rendez-vous au [461](#). Si vous préférez recourir au briquet d'ambre, rendez-vous au [195](#). Si vous ne possédez pas ces objets ou si vous ne voulez pas les employer, retournez au [45](#).

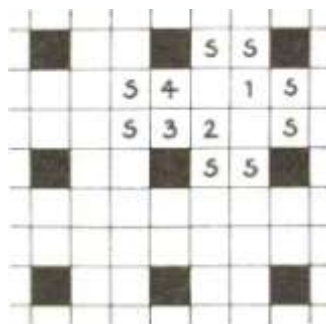
449

Allez-vous utiliser le crucifix d'argent (rendez-vous au [38](#)), le fourreau de l'Épée de Légende (rendez-vous au [32](#)) ou les yeux joyaux bleus (rendez-vous au [323](#)) ?

450

Ceci ne concerne que les joueurs qui sont restés dans la pièce.

Le thuriféraire vous aperçoit. C'est un adolescent. Vous marquez un instant de surprise, car il se déplaçait comme un vieillard ! Le jeune homme lève alors les bras au ciel et entame une invocation d'une voix criarde. Aussitôt, huit Squelettes apparaissent sur les dalles. Vous vous préparez au combat. L'adolescent s'est enfui entre-temps.



SQUELETTE (Dommages 1 dé + 1)

FORCE : 6 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE : 7

Si vous désirez fuir en sautant dans la pièce en contrebas pour rejoindre vos compagnons, ôtez-vous 1 dé d'ENDURANCE pour la chute et rendez-vous au [183](#). Si vous êtes vainqueur des Squelettes, rendez-vous au [472](#).

451

Le chef des barbares s'écroule enfin à vos pieds. Vous épongez la sueur qui ruisselle de votre front et portez votre attention sur l'assemblée, prêt à essuyer un nouvel assaut. Mais au lieu de vous attaquer, les hommes applaudissent bruyamment votre victoire. L'un d'eux s'approche en titubant et vous remet une corne à boire. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous la conservez et rendez-vous au [334](#).

452

MAGICIEN : Si Auguste pouvait manoeuvrer ce tapis, pourquoi n'en feriez-vous pas autant? En règle générale, les objets magiques de cette dimension sont liés à une amulette. Si vous désirez utiliser un objet, allez-vous choisir la sphère de Feu (rendez-vous au [529](#)), la pierre blanche (rendez-vous au [373](#)) ou la pierre de touche bleue (rendez-vous au [435](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets ou si vous préférez ne pas les utiliser, retournez au [133](#).

453

De nombreux objets sont impossibles à identifier mais vous repérez tout de même un brasero, un quignon de pain rassis, une bouteille grise pleine de liquide, un plat d'argent au centre duquel est gravé un pentagramme et un rouleau de parchemin doré. Notez les objets qui vous conviennent sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [455](#).

454

Si le chevalier a pris la hache, rendez-vous au [130](#). Si elle a été confiée à un autre aventurier, rendez-vous au [400](#). Si personne ne l'a prise, rendez-vous au [226](#).

455

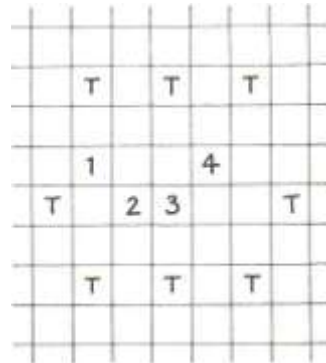
Le brasero ne vous sera pas utile dans l'immédiat. Le quignon de pain peut être mangé à tout moment, sauf au combat. Lorsque vous le mangez, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au [327](#). Le contenu de la bouteille grise peut être bu à tout moment, sauf au combat. Ce faisant, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au [262](#). Si vous prenez le plat orné d'un pentagramme, rendez-vous tout de suite au [497](#). Le parchemin peut être lu même au combat. Notez alors le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au [278](#). Si vous n'avez pris aucun objet, rendez-vous au [470](#).

456

Votre Double disparaît dans un tourbillon de fumée. Seul subsiste le linceul qui le recouvrait (vous pouvez le prendre si vous le désirez). Soudain, un hurlement s'élève dans le lointain. Peut-être une créature s'inquiète-t-elle du retard de la procession ? Vous n'avez aucune envie de le savoir et vous rebroussez chemin. Rendez-vous au [547](#).

457

Vous tournez sur vous-même, tous vos sens en alerte, prêt à contrer une attaque pouvant surgir de toute part.



EISLAKEN (Protection 2, Dommages 2 dés)

FORCE : 7

HABILETÉ : 6 ENDURANCE 11

Vous allez affronter les huit tentacules comme s'il s'agissait d'autant d'adversaires différents (chacun a 11 points d'ENDURANCE). Pour combattre les tentacules, vous devez vous déplacer jusqu'à l'un des trous d'où ils émergent. En revanche, les tentacules, de par leur taille, peuvent frapper tous les joueurs. La créature, d'une intelligence faible, est donc insensible aux sortilèges mentaux. Lorsque vous aurez éliminé au moins six tentacules, rendez-vous au [525](#).

458

PRÊTRE : Peut-être le tapis est-il mû par une entité démoniaque emprisonnée ? Si cela est, votre Exorcisme risque de ne pas aboutir... Si vous désirez neutraliser le tapis par ce moyen, rendez-vous au [28](#). Sinon, retournez au [133](#).

459

Vous lancez vos troupes à l'assaut de l'armée du roi-sorcier. Vous avez l'avantage du nombre, mais les Squelettes ignorent la peur et la fatigue. La bataille fait rage, mais l'issue du combat n'est pas jouée. Jetez un dé. Ajoutez 1 au résultat de votre lancer si votre groupe compte un guerrier. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [374](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [216](#). Si vous faites 5 ou plus, rendez-vous au [427](#).

460

En vous voyant brandir la cloche de fer, le roi sorcier esquisse un sourire méprisant, mais à l'instant où vous l'agitez la terreur le gagne peu à peu ! A chaque sonnerie de la cloche, des fissures naissent sur le trône de cristal. Le roi-sorcier se lève d'un bond et entame une série d'incantations. Des images naissent autour de vous, se déployant par vagues à partir du trône. Vous agitez la cloche à toute allure. La sonnerie devient assourdissante. Soudain, le roi-sorcier se tétanise, les yeux révulsés, et sa couronne de cristal explose en un millier de fragments... Rendez-vous au [62](#).

461

Vous murmurez la formule qui active la sphère et vous la jetez en direction du groupe. Quatre longs rubans de flammes en jaillissent, allumant instantanément les lanternes. L'explosion qui s'ensuit provoque la panique des porteurs, qui s'enfuient en hurlant de terreur. Rendez-vous au [197](#).

462

Vous devez maintenant choisir entre les deux portes. Si vous désirez ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [200](#).

463

CHEVALIER : Les Sylphes sont invisibles, mais vous distinguez les hallebardes ! Vous allez donc concentrer vos attaques sur elles et tenter de désarmer les Sylphes. Pour ce faire, vous devez lancer 2 dés + 3. Tant qu'ils ne sont pas désarmés, les Sylphes ripostent à chaque Assaut.

SYLPHE (Dommages 1 dé + 3) FORCE : 7

Vous ne pouvez fuir pendant ce combat. Lorsque vous aurez désarmé vos deux adversaires, rendez-vous au [350](#).

464

Vous retournez une des créatures mortes. Son corps a la consistance et l'aspect de la glace. Un liquide transparent suinte des blessures et se mêle à la neige. Il est hors de question d'établir votre campement au milieu de ce carnage ! Vous rassemblez vos affaires, éparpillées au cours du combat, et reprenez votre route. Le silence obsédant laisse présager de nouveaux dangers. Des grognements s'élèvent sur votre gauche. D'autres Chiens de Givre se sont lancés à votre poursuite. Rendez-vous au [447](#).

465

Vous atteignez le personnage allongé, mais lorsque vous le retournez, vous constatez qu'il s'agit d'une jeune femme à la chevelure noire. Elle est livide et sa respiration est faible. Si le prêtre désire recourir à des Soins, qu'il procède de la manière habituelle. Lorsque la jeune femme a récupéré au moins 1 point d'ENDURANCE, rendez-vous au [48](#). Si votre groupe ne compte pas de prêtre, mais si vous avez un brasero *et* des rations à partager avec elle, rendez-vous au [533](#). Si vous ne pouvez l'aider d'une manière ou d'une autre, rendez-vous au [59](#).

466

A l'écoute de vos propos, le visage de Bildad devient livide. « Par tous les dieux ! s'exclame-t-il, horrifié. Le capitaine est fou ! Chasser le Serpent de Mer ! » Il s'élançe sur le pont, appelant à lui tous les marins. Un attroupement se forme et vous pouvez lire l'angoisse sur tous les visages, à mesure qu'ils apprennent la nouvelle. Rendez-vous au [231](#).

467

PRÊTRE : Vous tentez désespérément d'éviter les Crânes qui foncent sur vous, cherchant à vous déséquilibrer. Qui plus est, vous devez garder un œil attentif sur les dalles, qui peuvent disparaître à tout instant. La situation est grave, mais en utilisant votre Clairvoyance, peut-être pourriez-vous prévoir les mouvements des dalles... Si vous désirez tenter cette chance, rendez-vous au [391](#). Vous pouvez aussi Lévirer, pour ne pas risquer la chute (rendez-vous au [526](#)).

468

Décidément, tout cela ne vous dit rien qui vaille. Si vous désirez attendre la suite des événements, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez agir maintenant, rendez-vous au [172](#).

469

Bildad, le second, vient à votre rencontre et vous entraîne à l'écart. « J'ai observé votre conversation avec le capitaine, dit-il. A en juger par son exaltation, ce devait être important. Que se passe-t-il ? » Si vous désirez lui dire que ce n'est pas son affaire, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez lui faire part des projets du capitaine, rendez-vous au [466](#).

470

Vous pouvez explorer la galerie supérieure (rendez-vous au [252](#)), la galerie centrale (rendez-vous au [140](#)), ou la galerie inférieure (rendez-vous au [524](#)). Lorsque vous aurez exploré les galeries que vous voulez, vous pouvez descendre au rez-de-chaussée (rendez-vous au [548](#)).

471

PRÊTRE : Vous avez étudié la logique au cours de votre apprentissage. Vous comprenez que cette énigme ne peut être résolue. En effet, chacune de ces affirmations renvoie à une autre, et aucune ne peut servir de référence. Tenter de résoudre ce problème serait comme se promener dans un labyrinthe sans issue... Rendez-vous au [291](#).

472

La dalle s'élève à nouveau, réunissant tout le groupe. L'encensoir, tombé au sol, continue à libérer de petits nuages de fumée. Vous pouvez le prendre. Rendez-vous au [493](#).

473

Vous expliquez au capitaine Lazarus qu'il vous faut vous rendre au Royaume de Wyrd. « Ce n'est pas un endroit où je voudrais aller ! s'exclame-t-il. Nous partons pour une campagne de pêche de quinze jours en Mer de Mistral. Nous nous arrêterons ensuite au port de Dourhaven pour décharger les prises. Un peu plus au nord, c'est la banquise. Vous pourrez vous rendre à pied au Royaume de Wyrd, mais il vous faudra du courage ! Je peux vous conduire à Dourhaven pour 15 Pièces d'Or par personne. » Si vous acceptez de payer cette somme, rendez-vous au [247](#). Si vous ne pouvez pas payer un tel prix, rendez-vous au [293](#).

474

PRÊTRE : vous faites appel à vos souvenirs et tentez de retracer mentalement les constellations que vous aviez étudiées sur d'anciennes cartes astronomiques d'Opalar. Bientôt le crépuscule descend et l'étoile polaire apparaît dans le ciel. Grâce à elle et à la course de la Mort Rouge, il vous sera possible de calculer la direction de Wyrd. La température a chuté avec la nuit. Vous devez établir un bivouac et rassembler vos forces car un long périple vous attend. Rendez-vous au [246](#).

475

A l'instant où vous ouvrez la cassette, une dizaine d'immondes sangsues viennent se coller sur votre main. Votre vision se brouille et vous êtes pris de vertiges. Votre total de départ de FORCE vient de perdre 1 point. Après avoir drainé une partie de votre énergie vitale, les créatures tombent en poussière. Si vous avez ouvert toutes les cassettes, rendez-vous au [291](#). Sinon, vous pouvez encore ouvrir la cassette de pierre (rendez-vous au [511](#)) ou celle de bois (rendez-vous au [154](#)).

476

CHEVALIER : Vous faites voler deux Crânes en éclats, mais la dalle sur laquelle vous vous trouvez disparaît ! Vous cherchez, affolé, l'endroit où une nouvelle va se matérialiser, mais les Crânes vous entourent ! Vous chutez dans le vide... et votre dernière image est celle des Crânes ricanants... Si d'autres joueurs doivent encore traverser le pont, rendez-vous au [240](#). Si tous les survivants ont traversé, rendez-vous au [35](#).

477

Ceci est réservé au joueur qui a accepté le duel.

Vous avancez d'un pas et relevez le défi de Thanatos. Un champ de force maintient vos compagnons à distance pour la durée du combat.



THANATOS (Protection 2, Dommages 4 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 8 ENDURANCE : 45

Si vous possédez l'amulette tête de mort, vous gagnez 7 points de Protection et vous infligerez 7 points de Dommages supplémentaires pour la durée du duel. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez fuir, il vous faut retourner dans la salle du Gardien de la Mémoire (rendez-vous au [367](#)).

478

Les marins gisent tout autour de vous. « Bel affrontement ! s'exclame une voix au-dessus de vous. N'ayez aucun remords, cette racaille aurait tué père et mère pour quelques Pièces d'Or! » Vous relevez la tête, stupéfait, pour apercevoir un homme sur un tapis volant. L'inconnu descend à votre hauteur et vous enjoint de grimper à ses côtés. « La garde arrive, reprend-il. Dépêchez-vous ! Le tapis d'Auguste va vous tirer d'embarras. » L'homme prononce une parole magique et le tapis s'envole dans les airs à une vitesse surprenante. Rendez-vous au [424](#).

479

« Le Feu » n'était pas la bonne réponse ! La créature sort ses griffes et s'élançe à l'attaque ! Rendez-vous au [69](#).

480

Le capitaine Derzu vous recommande l'auberge du Bon Tonneau, près des docks. Une couche vous coûtera 1 Pièce d'Or. La nuit de repos va vous permettre de récupérer la moitié de votre total de départ en points d'ENDURANCE (arrondi au chiffre supérieur). Le déjeuner coûte 1 Pièce d'Or et vous permet de récupérer 1 nouveau point d'ENDURANCE (sans excéder votre total de départ). Si certains de vos compagnons ont dormi à l'auberge des Os d'Ulrik, ils se rendent au [205](#). A leur retour, rendez-vous au [4](#).

481

PRÊTRE : Vous comprenez votre erreur. La hallebarde se déplace, mais votre Clairvoyance vous apprend qu'il ne s'agit que d'une feinte. Ces informations contradictoires vous perturbent et vous perdez le bénéfice de votre sortilège. Vous allez devoir calculer les Dommages que vous infligez avec 3 dés pour la durée du combat.



SYLPHE (Dommages 1 dé + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 8

POUVOIR : 8 ENDURANCE:14

Un des deux Sylphes vous empêche de progresser le long du pont. Si vous abandonnez le combat, retournez au [226](#). Si vous les éliminez tous les deux, rendez-vous au [350](#).

482

Les heures passent. Vous ramez sur les eaux grises, sans avoir la moindre idée de votre destination. Lazarus est prostré dans un coin de la barque depuis que vous avez quitté le navire. Soudain, il bondit tel un diable et s'empare de l'ancre. « Misérable ! hurle-t-il. Tout est de votre faute ! J'ai perdu mon navire ! »

LAZARUS (Dommages 1 dé + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 6

POUVOIR : 6 ENDURANCE:14



Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [153](#).

483

Ubara ferme les yeux un instant, semblant réfléchir à sa réponse. « Cherchez la lumière », dit-elle enfin. A votre air éberlué, elle ajoute : « Vous comprendrez quand vous l'aurez trouvée... » Vous remerciez Ubara de ses précieux renseignements et reprenez votre route. (Notez la cloche de fer sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [520](#).

484

PRÊTRE : Vous focalisez votre énergie sur la créature. Le Squelette bondit et se débat, comme s'il voulait éloigner une nuée d'insectes. La lueur bleue qui anime ses orbites augmente d'intensité ! Le monstre chancelant avance maintenant dans votre direction. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [492](#). Si vous préférez poursuivre votre attaque, rendez-vous au [41](#).

485

Vous comprenez l'erreur que vous avez commise. Une lueur bleue d'aspect fantomatique recouvre le cadavre de votre Double. Le corps l'absorbe et se dresse tel un diable sur sa couche. Il avance aussitôt vers vous, ses doigts recourbés comme des serres ! Ses capacités sont identiques aux vôtres en début d'aventure, mais puisqu'il combat sans arme, son total de FORCE et les Dommages qu'il inflige sont réduits de 2 points. Votre Double ne

dispose d'aucun pouvoir surnaturel. Vous ne pouvez fuir. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [456](#).

486

Vous vous enveloppez dans vos couvertures, étalées à même le sol. Un voile d'obscurité tombe sur la clairière, percé çà et là par les braises rougeoyantes. A l'autre bout du champ, le musicien poursuit sa triste complainte. Non loin de vous, les forestiers devisent bruyamment. Les marchands n'ont pas bougé et forment un cercle compact autour des joueurs. Rendez-vous au [24](#).



487

D'un geste vif, vous jetez les dents de l'Hydre sur le sable de l'arène. A l'instant où elles touchent le sol, elles libèrent une lueur verte qui se dresse tel un mur entre vous et les Squelettes. La paroi luminescente se déchire en une centaine de fragments qui deviennent autant de créatures verdâtres d'apparence humaine, mais chacune dotée de neuf têtes serpentes. Notez les Guerriers-Crocs sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez les dents de l'Hydre. Retournez au [178](#).

488

MAGICIEN : Vous sortez la corne à boire, mais cet objet est inutile en pareilles circonstances. Une hallebarde s'envole et, d'un coup circulaire, vous arrache la corne des mains. L'objet disparaît au fond du gouffre (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Avant même que vous ayez pu réagir, la seconde hallebarde vous inflige 1 dé + 3 de Dommages. Si vous survivez, rendez-vous au [100](#).

489

Le thuriféraire prend conscience de votre présence. Aussitôt, il lâche son encensoir et prend la fuite. Ne voyant aucun intérêt à le poursuivre, vous vous approchez de l'objet, qui continue à libérer sa fumée sur le sol. Vous pouvez le prendre. Rendez-vous au [493](#).



490 *Sous l'effet de la drogue, les marins sombrent dans un état de stupeur, ponctué de rires imbéciles.*

490

Leurs regards s'illuminent à la vue de la poche de Tahac. Toute idée de violence semble avoir disparu. Les marins abandonnent leurs armes et chacun sort sa pipe. Vous distribuez le Tahac à la ronde. Les hommes s'assoient sur le pont et tirent de longues bouffées avec des airs satisfaits. Les effets de la drogue ne tardent à se faire sentir et les marins sombrent dans un état de stupeur, ponctué par instants de rires imbéciles. Quelle riche idée vous avez eue d'acquérir ce produit ! Vous repérez les marins qui avaient mené la révolte et, profitant de leur inertie, vous les guidez vers l'arrière du bateau. Là, vous les poussez par-dessus bord ! Une heure plus tard, quand les effets se sont dissipés, les marins constatent que leurs meneurs ont disparu ! Il leur faudra travailler dur pour compenser le manque de bras. Vous leur intimez l'ordre de regagner leurs postes. Les hommes vous obéissent, la tête encore embrumée de vapeurs narcotiques. Rendez-vous au [499](#).

491

PRÊTRE et VOLEUR : Vous disposez de deux Assauts pour décocher une flèche avant que la créature n'arrive à votre contact. Lancez deux dés. Le Squelette possède 30 points d'ENDURANCE et sa valeur de Protection est de 1. Dans deux Assauts, il sera sur vous. Rendez-vous au [276](#).

492

Vous tournez les talons et vous vous enfuyez dans les bois. Les branches basses vous fouettent le visage. Le disque de la Lune Bleue brille tel un oeil cyclopéen observant le moindre de vos mouvements. Au bout de quelques minutes d'une course éperdue, vous osez vous arrêter. Tous vos sens en alerte, vous observez les alentours. Un silence de mort plane sur la forêt. Si vous désirez établir un bivouac, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez poursuivre à travers bois, rendez-vous au [162](#).

493

Vous foncez dans la pièce en suivant les espaces ménagés entre les dalles, sans vous préoccuper des formes inquiétantes qui s'y trouvent. Vous atteignez finalement une sortie et débouchez à l'air libre, dans une cour. Une bâtisse s'élève devant vous. Après avoir repris votre souffle, vous avancez dans sa direction, rendez-vous au [35](#).

494

PRÊTRE : L'observation du sol vous met mal à l'aise. Il serait préférable de pénétrer dans la pièce en ayant recours à la Lévitacion. Cela comporte certains risques car vous n'employez pas souvent cette faculté. Si vous désirez essayer malgré tout, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez ne pas courir le risque, retournez au [398](#).

495

PRÊTRE : Vous projetez la sphère en direction de l'autel de marbre noir en hurlant « Déflagration ! » La sphère éclate au milieu de la pièce, soufflant d'un coup la flamme de l'autel. Puis la sphère jette quelques dernières flammèches et s'éteint, plongeant la pièce dans l'obscurité. Les rubans spiralés s'enfoncent lentement dans le marbre. Rendez-vous au [145](#).

496

Vous prenez congé de l'aubergiste et partez d'un bon pas. Bientôt vous laissez derrière vous les murailles grises de Dourhaven. L'air est vif et vos bottes crissent dans la neige fraîche. En fin d'après midi, vous atteignez la montagne décrite par l'aubergiste. Vous n'avez aucune envie de passer la nuit sur la banquise, aussi établissez-vous un bivouac au pied d'un rocher. Quand la nuit tombe, vous vous endormez. Vers minuit, une étrange mélodie vous tire de votre sommeil. Au loin, à l'est, trois silhouettes couleur de rubis dansent dans la neige. Si vous désirez les approcher, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez vous rendormir, rendez-vous au [91](#).

497

Ce qui suit est réservé au joueur qui a pris le plateau.

Fatale erreur ! A l'instar de nombreux magiciens, Auguste est jaloux de ses secrets. Même ici, au cœur de sa forteresse, il a posé des pièges. Le pentagramme dessiné se déploie devant vos yeux et une force inconnue vous attire irrésistiblement vers son centre. Jetez trois dés. Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total de POUVOIR pour résister à ce sortilège. Si vous réussissez, vous pouvez lâcher le plateau. Si vous manquez ce jet de dés, vous êtes happé à l'intérieur du pentagramme. Vos compagnons sont incapables de vous libérer de ce piège. Ils devront vous

abandonner et poursuivre seuls leur quête... Les survivants se rendent au [470](#).

498

Pour atteindre le sol, chaque joueur doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son HABILITÉ avec 2 dés pour ne pas perdre l'équilibre... et 2 dés d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection). Lorsque vous avez touché le sol, rendez-vous au [344](#).

499

Le navire dérive pendant des heures, au gré des courants. Enfin, le vent se lève à nouveau, balayant les nuages. Aussitôt, les marins regagnent leurs postes et *le Lacodon* reprend sa route. Rendez-vous au [298](#).

500

Vous descendez les marches en silence. La procession disparaît au détour de l'avenue. Vous attendez quelques instants encore avant de partir dans la direction opposée. Rendez-vous au [152](#).

501

La nuit venant, une chape de ténèbres tombe sur la forêt, mais la neige semble émettre sa propre lumière. Les branches épineuses forment une voûte impénétrable. Vos pas crissent dans la neige. Le vent est tombé, rendant le froid plus supportable. Vous songez à établir un bivouac quand un bruit régulier parvient à vos oreilles. Si vous décidez de vous arrêter pour la nuit, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [338](#).

502

Le musicien est plus jeune qu'il n'y paraît. Cela est dû sans doute à sa chevelure, d'un blanc de neige. A votre approche, il pose sur vous un regard amical et vous sourit. « Joins-toi à moi si tu veux, dit-il sans cesser de jouer. Peut-être connais-tu la musique ? » Si vous êtes voleur, vous êtes capable de jouer d'un instrument (rendez-vous au [203](#)). Si vous êtes magicien, vous pouvez aussi l'accompagner (rendez-vous au [20](#)). Sinon, vous êtes incapable de jouer d'un instrument de musique (rendez-vous au [441](#)).

503

« Cette broche appartient à l'archimage Tor, si je ne m'abuse, dit-il, ironique. Voyons ce que je peux en faire... » Il ferme un instant les yeux et les cristaux de sa couronne s'illuminent. Aussitôt, la broche vous échappe des mains et se transforme en Loup d'Argent, porté par de longues ailes membraneuses. La bête volette autour de vous en grognant. « J'espère que vous appréciez ce petit compagnon, dit-il. Il est né de vos propres cauchemars... » Rendez-vous au [304](#).

504

« Misérable félon ! Ni toi ni les tiens n'auront le fourreau de l'Épée de Légende ! » Auguste vous fixe un instant, un sourire amusé au coin des lèvres. « Fort bien, dit-il. Dans quelques minutes, nous serons en mon château. Je laisserai mes esclaves s'amuser avec toi pendant que j'admirerai le fourreau ! » Si vous voulez le laisser atterrir, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez l'attaquer dès maintenant, rendez-vous au [536](#).

505

Vous vous recroquevillez, encore sous le choc. Vous n'osez vous rendormir, de crainte de revivre ce cauchemar. Bientôt, le soleil apparaît à l'horizon, baignant la contrée de teintes écarlates. Tout en vous préparant à partir, vous ne pouvez vous empêcher de ressasser ce proverbe Tahashim : « Le rêve est la forme nue de la vérité. » Rendez-vous au [422](#).

506

Le corps de l'Hydre se décompose et les vapeurs qui s'en dégagent vous donnent la nausée. Bientôt, il ne subsiste plus de la bête que ses dents acérées. Vous pouvez les prendre si vous le désirez. L'ensemble des dents compte comme un objet. Après une rapide exploration, vous découvrez une porte. Rendez-vous au [318](#).

507

Le lendemain à l'aube, après avoir partagé le déjeuner de l'équipage, vous reprenez votre place sur le banc des rameurs. Ce repas vous rend 1 point d'ENDURANCE. La galère quitte la baie et, poussée par des vents constants, vogue vers le nord. Vers midi, la vigie repère un point à l'horizon. L'apparition se rapproche et vous constatez, stupéfait, qu'il s'agit d'un homme porté par un tapis volant. L'inconnu s'arrête à hauteur du bastingage et, ignorant le reste de l'équipage, s'adresse directement à vous : « Si vous vous rendez à Wyrd, comme je le suppose, peut-être voudrez-vous voyager d'une manière rapide et efficace. » D'un geste ample de sa cape violette, il désigne son tapis. Si vous acceptez cette offre, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez la décliner, rendez-vous au [55](#).

508

Des lanternes placées tout autour de l'arène dispensent une lumière verdâtre. La foule qui se presse dans les gradins n'a rien d'humain. Les créatures ressemblent à de gigantesques insectes drapés dans des capes noires. Elles frappent dans leurs mains en cadence et hurlent leurs chants de haine. Brusquement, les clameurs s'estompent et tous les visages se tournent vers la tribune royale. Un vieillard vous toise du haut de son trône, une moue ironique au coin des lèvres. Il tient un bâton surmonté d'une gemme étincelante et une couronne de cristal ceint son front parcheminé. Les rides qui creusent son visage dessinent de curieux symboles. D'un geste, il impose le silence. « Vous vous êtes introduit dans le Royaume de Wyrd ! crie-t-il en vous désignant. Vous avez forcé les portes de mon château, avec l'intention de me tuer. Pauvres fous... Je règne depuis des siècles sur ce territoire. Vous n'êtes pas les premiers assassins que je rencontre... Ils sont venus nombreux. Ces vermines assoiffées de pouvoir rêvaient, comme vous, de tremper leurs lames dans mon sang... Regardez ce qu'ils sont devenus... » Le sable de l'arène est agité de tremblements. Un monticule se forme à quelques mètres de vous et une main décharnée en sort ! Des centaines de Squelettes, certains encore vêtus d'armures rouillées, jaillissent de terre. Les troupes macabres se rassemblent... Si vous possédez l'étendard des premières légions du Selentium, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [137](#).



508 *Un vieillard vous toise du haut de son trône, une moue ironique au coin des lèvres.*

509

MAGICIEN : A peine avez-vous progressé de quelques pas, qu'une hallebarde vous bloque la route. L'autre demeure immobile. Vous savez que les Sylphes, créatures aériennes, ne peuvent être atteintes par les armes de jet. Hélas, cela vaut aussi pour la plupart de vos sortilèges, à part la Main du Diable ! Si vous voulez combattre à l'épée, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez lancer un sortilège, rendez-vous au [415](#). Vous pouvez aussi recourir à un objet (rendez-vous au [14](#)). Si vous souhaitez rebrousser chemin, retournez au [226](#).

510

La mer se met à bouillonner et une forme grise apparaît à la surface, provoquant une vague qui manque de renverser le navire ! La forme disparaît un instant pour rejaillir de l'autre côté du *Lacodon* ! Une face monstrueuse se dresse, la gueule béante, libérant des torrents d'eau de mer ! L'équipage, pétrifié d'horreur, ne songe pas à réagir. Jormungur le Serpent de Mer pousse un grondement terrifiant ! Une masse noire s'abat sur le navire. Vous vous évanouissez... Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes agrippé à une épave. Vous avez survécu par miracle, mais il semble qu'aucun membre de l'équipage n'ait réchappé du naufrage. Vous vous cramponnez à votre planche en grelottant. Le contact prolongé des eaux glaciales vous fait perdre 1 dé + 1 d'ENDURANCE. Quelques heures plus tard, les survivants aperçoivent une voile à l'horizon. Heureusement, le navire vous a repéré et, bientôt, des mains secourables vous hissent à bord. Emmittoufflé dans des couvertures, vous faites le récit de vos mésaventures au capitaine. « Vous avez de la chance dans votre malheur, dit-il en soupirant. Nous devrions atteindre Dourhaven à la tombée de la nuit. Vous parviendrez finalement à bon port... » En effet, le soir même, le navire arrive à destination. Malgré l'heure tardive, le port grouille d'activité. Vous débarquez alors que la neige se met à tomber et regardez autour de vous. Devant votre hésitation, le capitaine vous rejoint. « Toutes les échoppes que vous voyez ici pourront vous fournir l'équipement nécessaire à votre voyage. Si vous cherchez une auberge, je vous conseille l'Ours Blanc, au bout de la rue. Elle est tenue par un ancien marchand mercanien de mes amis. » Vous remerciez le capitaine de ces renseignements. Si vous désirez entrer dans une boutique, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez vous diriger sans tarder vers l'auberge, rendez-vous au [75](#).

511

A l'instant où vous ouvrez la cassette, une ombre vient se placer devant votre visage. Ce voile permanent devant vos yeux vous gêne et chaque joueur voit son total de départ d'HABILETÉ réduit de 1 point. Si vous avez ouvert toutes les cassettes, rendez-vous au [291](#). Sinon, vous pouvez ouvrir la cassette de bois (rendez-vous au [154](#)) ou celle de fer (rendez-vous au [475](#)).

512

PRÊTRE : Vous n'êtes pas dans un état de sérénité suffisant pour espérer léviter. Rendez-vous au [450](#).

513

CHEVALIER : Vous écartez les bras en poussant un grognement de bête fauve ! Surpris, le capitaine de la garde recule d'un pas. D'un geste vif, vous empoignez les deux gardes qui vous entourent et leur fracassez le crâne l'un contre l'autre ! Rendez-vous au [253](#).

514

La Dame Grise a développé une barrière psychique pour se protéger. L'énergie de votre sortilège vient d'être détournée, mais cet effort a brisé la concentration qui emprisonnait Varadaxor. A nouveau libre de ses mouvements, le vieux chevalier reprend son attaque. D'un ample mouvement circulaire il abat son épée sur la créature immobilisée et la décapite ! La tête tombe sur le sol avec un bruit sec et se brise en morceaux. Au même instant, les armures s'écroulent à vos pieds. Rendez-vous au [108](#).

515

Enfin l'aubergiste se faufile entre les tables. « Je n'ai plus de chambres, grommelle-t-il en jetant un rapide coup d'oeil à vos tenues poussiéreuses. Une couchette dans la salle commune coûte 1 Pièce d'Or, et 2 Pièces d'Or si vous voulez être près du feu... On paie d'avance. » Vous n'avez d'autre choix que d'accepter, ne sachant pas combien de temps vous allez demeurer en ville avant de trouver un bateau. Il ne reste qu'une couche près du feu. Si vous êtes en groupe, choisissez le joueur qui en bénéficiera. Pendant que vous parliez à l'aubergiste, les prêtres sont partis.

Vous pouvez aborder les marchands au comptoir (rendez-vous au [358](#)). Autrement, vous quittez l'auberge pour visiter la ville (rendez-vous au [306](#)).

516

Vous bondissez dans la pièce en brandissant votre épée. Dans un ensemble parfait, les hommes abaissent leurs cierges et éclairent leurs visages... Ce que vous voyez vous arrache un frisson d'horreur et l'air vient à vous manquer. Les personnages n'opposent aucune résistance et un seul coup suffit à les éliminer mais, pour ce faire, il vous faut un résultat inférieur ou égal à votre Niveau avec 1 dé + 1. Si vous manquez ce lancer, la simple vue de leur visage vous fait mourir de peur... Si vous parvenez à les tuer tous les cinq, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [547](#).

517

Vous descendez vers la vallée par un sentier bordé de congères. Vous longez une rivière gelée et parvenez enfin en vue du village. Il est constitué d'une vaste maison commune au toit de chaume, entourée de cinq huttes de pierre, qui font certainement office de granges. Une colonne de fumée s'échappe par un trou pratiqué au milieu du toit. Comme vous vous approchez de l'entrée, un chien aboie derrière la porte. A peine avez-vous frappé au panneau que la porte s'ouvre sur un homme portant une lanterne. Aveuglé par la lumière, vous ne pouvez distinguer ses traits. Des odeurs de cuisine, mêlées à des effluves animaux, vous parviennent aux narines. « Que voulez-vous ? » demande l'homme. « Un abri pour la nuit », répondez-vous. L'homme vous observe et vous fait entrer. « Faites vite, dit un vieillard édenté, blotti près du feu. Quand le froid entre dans les maisons, il n'en ressort pas avant le printemps. » La pièce est remplie d'humains et d'animaux. Tout le village est rassemblé ici pour l'hiver. L'homme qui vous a fait entrer vous mène près du feu, tandis qu'une femme vous sert une bouillie dans des bols de bois. « Mon nom est Shanhans, dit-il. Je suis le chef de cette communauté. En temps normal, nous ne pouvons accepter les étrangers mais, maintenant, toutes les routes sont bloquées et les Solons ne viendront pas nous visiter avant un mois ou deux. » Un jeune garçon d'une maigreur effrayante vient vous apporter un pichet d'eau fraîche. Vous le remerciez d'un signe de tête. « Quel chemin faut-il prendre pour aller au Château de la Nuit Éternelle ? » demandez-vous à Shanhans. L'homme vous fixe l'espace d'un instant et détourne aussitôt la tête. « Le

bébé va-t-il mieux ? » dit-il soudain en s'adressant à un groupe de femmes à l'air désolé. « Hélas ! répond l'une d'elles, je crains qu'il ne passe pas la nuit. » L'homme pousse un profond soupir. « Ce matin, un baquet d'eau bouillante s'est renversé sur son berceau... La mort va mettre un terme à ses souffrances. » Si votre groupe compte un prêtre qui désire soigner l'enfant, rendez-vous au [5](#). Si vous pouvez le guérir avec un baume ou une potion de soins, rayez une dose de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [564](#). Si vous ne pouvez rien faire, rendez-vous au [84](#).

518

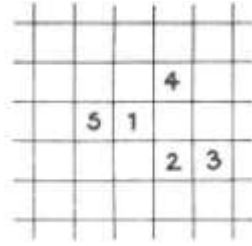
Ubara fronce les sourcils et son regard se perd un instant dans le lointain. « Gristun est puissant mais stupide, dit-elle enfin. Ne cherchez pas à employer la force contre lui. Esquivez-le et foncez vers les portes. Vous serez confronté à la porte du Carnage, à la porte de la Confusion et à la porte de la Peur, choisissez bien... » Vous remerciez Ubara de ses précieux renseignements et reprenez votre route. N'oubliez pas de noter la cloche de fer sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [520](#).

519

Vous lancez vos troupes à l'assaut de l'armée squelette. Les forces en présence sont à égalité numérique mais les Squelettes ignorent la peur et la fatigue. La bataille fait rage, mais l'issue du combat n'est pas jouée. Jetez un dé. Ajoutez 1 au résultat si votre groupe compte un chevalier. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [374](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [216](#). Si vous faites 7, rendez-vous au [427](#).

520

Vous reprenez votre route vers le nord, longeant les forêts de pins pour vous abriter du vent. L'air est glacial et vous devez prendre garde à ne pas respirer trop vite. En milieu d'après-midi, une tempête de neige ralentit encore votre progression. Vous arrivez en vue d'une vaste forêt ; un sentier serpente entre les arbres. Vous alliez vous y engager quand surgit une troupe d'archers, vêtus de vert et de gris. Le chef des Elfes vous fixe de ses yeux verts. « Cette forêt est la nôtre, dit-il. Nous n'accepterons pas que des humains violent notre domaine. Rebroussez chemin... » Si vous désirez proposer au chef des Elfes de jouer votre droit de passage aux échecs, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [425](#).



521

La créature émerge des fourrés à l'instant même où vous vous emparez de votre arme. Les flammes bleues qui animent ses orbites ont doublé d'intensité. L'énergie surnaturelle qui l'anime s'est encore renforcée. Les blessures que vous avez pu lui infliger précédemment ont disparu.

SQUELETTE (Protection 2, Dommages 3 dés)

FORCE : 8 HABILITÉ : 8
POUVOIR : 8 ENDURANCE : 40

Si vous parvenez à la détruire, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [204](#).

522

Vous allez affronter Auguste de Vanterie, en équilibre instable sur un tapis volant !



AUGUSTE (Dommages 2 dés + 2)

FORCE : 8 HABILITÉ : 7
POUVOIR : 9 ENDURANCE : 40

Auguste dispose de trois sortilèges et combat avec une étrange dague à double lame. Jetez un dé à chaque Assaut pour déterminer ses actions. Si vous faites 1 ou 2, il combat avec sa dague ; si vous faites de 3 à 6, il lance un sortilège.

Serpent Fantôme (Niveau 2)

Ce sortilège mental affecte une seule victime. Si elle ne peut y résister, elle perd 2 dés + 2 d'ENDURANCE. *Confusion* (Niveau 2)

Ce sortilège mental affecte une seule victime. Si elle ne peut y résister, elle perd son arme, et combat à mains nues (- 2 en FORCE et - 2 de Dommages) pendant quatre Assauts. Passé ce délai, la victime reprend son arme, mais ce geste la rend vulnérable pendant un Assaut.

Agression (Niveau 3)

Ce sortilège d'attaque est dirigé contre une cible unique et provoque la perte de 3 dés d'ENDURANCE (moins la valeur de Protection).

Auguste utilise ses sortilèges au hasard, à moins qu'un des joueurs éliminés ne prenne son rôle. Si vous parvenez à l'asservir, rendez-vous au [224](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [241](#).

523

MAGICIEN : Vous vous téléportez de l'autre côté du pont. Si vos compagnons n'ont pas encore traversé, ils doivent retourner au [226](#). Si vous êtes seul ou si les tentatives de vos compagnons se sont soldées par un échec, rendez-vous au [350](#).

524

La galerie inférieure possède plusieurs portes donnant sur des chambres. Vous pensez avoir affaire aux appartements des invités quand vous constatez que toutes les portes peuvent être bloquées de l'extérieur. Malgré une fouille minutieuse, vous ne trouvez rien. Rendez-vous au [470](#).

525

Des plaintes se répercutent sous la glace. Le monstre est blessé à mort. Un sang noir coule des blessures de ses tentacules. Bientôt ils rentrent sous la glace, et la forme gigantesque que vous voyiez par transparence disparaît dans les eaux grises. Sans perdre un instant, vous foncez en direction de la côte alors que la nuit commence à tomber. Rendez-vous au [117](#).

526

PRÊTRE : Jetez 2 dés + 1. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez sans encombre de l'autre côté. Sinon, hélas, vous chutez dans le vide ! En cas de chute, jetez un dé: si vous faites de 1 à 3, vous vous écrasez au sol , si vous faites de 4 à 6, vous parvenez à Léviter et vous vous posez sur une nouvelle dalle. Jetez alors à nouveau 2 dés + 1. Si vous réussissez cette fois-ci, vous atteignez le parapet opposé. Si d'autres joueurs doivent traverser le pont, rendez-vous au [240](#). Si tous les survivants ont traversé, rendez-vous au [35](#).

527

Vous atteignez enfin la dernière salle. Une arche s'ouvre sur le mur du fond, mais un gigantesque guerrier garde ce passage. Son armure est composée de plaques noires reliées entre elles par des bijoux. Un heaume hérissé de cornes lui masque le visage. Il se tient immobile, les deux mains sur le pommeau de son épée. Une couche de poussière s'est déposée à ses pieds. Il garde cette entrée depuis des siècles. « Je suis Tanathos, lance-t-il d'une voix tonnante. Je suis prêt à affronter quiconque voudra passer sous cette arche. » Si vous préférez rebrousser chemin et rencontrer une fois encore le Gardien de la Mémoire, rendez-vous au [367](#). Si un joueur désire affronter Tanathos en combat singulier, rendez-vous au [477](#). Si vous préférez l'attaquer à plusieurs, rendez-vous au [71](#).

528

Les pointes de la herse sont maculées de sang. Des cadavres broyés gisent en dessous, réduits à l'état de squelettes dans leurs armures rouillées. Il vous faudra franchir vivement cet espace pour éviter un sort semblable. Les grognements du monstre dans votre dos coupent court à vos hésitations. D'un bond vous passez sous le porche et la herse retombe aussitôt derrière vous. Le monstre se précipite sur les barreaux de la grille, ses griffes fouettant l'air, mais vous êtes hors d'atteinte. La pièce où vous vous trouvez est plongée dans l'obscurité. Les tapisseries qui en couvrent les murs sont en lambeaux et le mobilier tombe en poussière. Une arche ménagée dans le mur du fond s'ouvre sur une vaste pièce circulaire. Les parois sont percées de meurtrières. Vous repérez une porte à l'extrémité de la pièce. Rendez-vous au [157](#).



527 *Thanatos le Géant, les mains sur le pommeau de son épée, garde cette entrée depuis des siècles.*

529

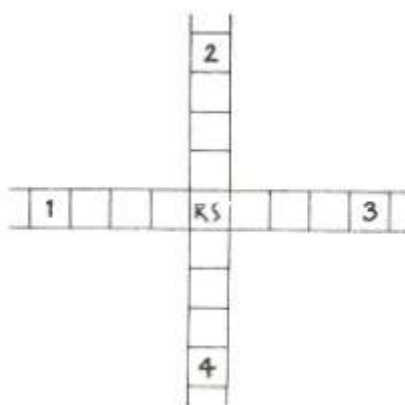
MAGICIEN : La sphère de Feu s'échauffe entre vos mains. En quelques secondes, la température devient insupportable et vous la lâchez avec un cri de douleur. Elle tombe sur le tapis, qui devient la proie des flammes. Constatant votre bévue, vous tentez d'étouffer le feu avec votre cape, mais trop tard... Le tapis en feu perd de l'altitude et vous vous écrasez sur le sol gelé. Vlan ! Votre aventure est terminée.

530

La progression vers le centre de cette toile n'est pas une tâche facile. Vous ne pouvez vous déplacer que d'une case par Assaut. Au début de chaque Assaut, une violente décharge d'énergie court le long des fils de la toile et provoque une perte de 2 dés d'ENDURANCE (l'armure n'assure aucune Protection).

ROI-SORCIER (Protection 2) **ENDURANCE** : 16

Puisque vous êtes agrippé à la toile, il vous est impossible de jeter des sortilèges, de lancer des flèches ou une hache. Vous devez atteindre la case centrale de la toile avant de débiter l'affrontement. Si votre groupe compte un prêtre, il peut Lévisiter et décocher des flèches en même temps. N'oubliez pas que la Lévisitation se fait à la verticale, le prêtre qui Lévisite ne peut donc pas avancer (curieusement, la tentative de Lévisitation est aussitôt couronnée de succès, comme si les pouvoirs du prêtre étaient renforcés à l'intérieur du rêve). Si vous parvenez à atteindre le roi-sorcier, rendez-vous au [255](#).



531

L'aubergiste revient avec une cruche de vin chaud aux épices et des tourtes à la viande au fumet alléchant. Ce délicieux repas vous redonne 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [537](#).

532

Vous êtes à la merci de la créature des ténèbres. La masse d'ombre vous enveloppe... Il faut un résultat inférieur ou égal à son total de POUVOIR avec trois dés pour ne pas être absorbé par l'Umborus. Même si le lancer est réussi, le joueur voit baisser de 1 point ses totaux de départ de FORCE, de POUVOIR et d'HABILETÉ. Son forfait accompli, le monstre se désintègre. Les survivants se rendent au [145](#).

533

Vous allumez le brasero et approchez la jeune fille du feu. Son visage reprend quelques couleurs. Vous lui faites avaler lentement de tout petits morceaux d'aliments (rayez une ration) jusqu'à ce qu'elle reprenne conscience. Rendez-vous au [48](#).

534

Vous entamez votre périple vers le nord, longeant la crête d'une vallée encaissée. Vous apercevez les lueurs d'un village en contrebas. La fumée qui s'échappe des cheminées s'élève droit dans le ciel hivernal. Vous pressez le pas, toutes vos pensées concentrées sur la chaleur de l'âtre, mais un doute vous traverse l'esprit. Quelle sera la réaction des villageois face à des étrangers ? Si vous désirez tout de même vous rendre au village, rendez-vous au [517](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [81](#).

535

MAGICIEN: Le Faltyn empoche vos 5 Pièces d'Or avec une moue dédaigneuse. « *Ta pingrerie te coûtera peut-être plus cher que tu ne l'imagines. Enfin... Le coffre contient cinq objets, mais tu ne pourras en prendre qu'un. Je te conseille la sphère de Feu. Bonne chance...* » Sur ces mots, le Faltyn disparaît. Si vous désirez vous avancer vers le coffre, rendez vous au [331](#). Vous pouvez aussi retourner au [398](#).

536

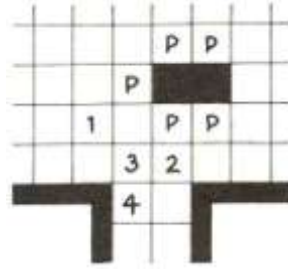
Vous avancez d'un pas, mais Auguste soutient votre regard. « Ne soyez pas stupide ! s'exclame-t-il. Nous sommes en plein ciel, vous semblez l'oublier. Sans moi, vous êtes perdu ! » Pour illustrer ses dires, le tapis volant fait une embardée, manquant de vous faire chuter ! Si le chevalier désire intervenir, rendez-vous au [378](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de l'attaquer (rendez-vous au [522](#)).

537

La nuit se déroule sans incident. Dehors, la tempête recouvre les vitres d'un épais tapis de neige, mais le feu dans l'âtre prodigue une douce chaleur. Chaque joueur recouvre un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ (arrondi au chiffre supérieur). Le lendemain, vous vous levez à l'aube et commandez à déjeuner. Pendant que vous attendez, une vieille femme vient nourrir le feu. Bientôt, les fagots pétillent joyeusement et vous vous surprenez à voir dans les flammes des visages qui se dessinent : une jeune femme au regard amical ou un homme aux traits durs. « Certains lisent leurs rêves dans le feu, d'autres dans la glace », murmure la vieille en passant à votre hauteur. Vous alliez lui répondre, mais l'aubergiste arrive à cet instant avec le déjeuner. Ce repas coûte 1 Pièce d'Or et rend 1 point d'ENDURANCE (sans dépasser le total de départ). Tout en mangeant, vous interrogez l'aubergiste sur la direction à prendre pour se rendre à Wyrd. « Suivez la côte vers le nord pendant une journée. Le soir, vous devriez atteindre une montagne. Elle marque le début des glaces. Un de ses versants dessine une mère tenant son enfant. Suivez la direction du profil: nord, nord-est. Il faut compter encore deux jours de marche sur la banquise avant d'atteindre Wyrd. » Rendez-vous au [496](#).

538

A votre vue, les personnages encagoulés s'arrêtent. Vous bondissez, prêt à frapper. Dans un ensemble parfait, ils abaissent leurs cierges et éclairent leurs visages... Ce que vous voyez vous arrache un frisson d'horreur et l'air vient à vous manquer. Les personnages n'opposent aucune résistance et un seul coup suffit à les éliminer mais pour ce faire, vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Niveau avec 1 dé + 1. Si vous manquez ce lancer, la seule contemplation de leur visage vous fait mourir de peur...



PORTEUR POUVOIR : 9 ENDURANCE : 1

Si vous les tuez tous les cinq, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [152](#).

539

Un maléfice plane sur la clairière. Vos rêves se sont matérialisés au point de vous blesser. De crainte d'une nouvelle agression, vous rassemblez votre paquetage à la hâte et fuyez dans la forêt environnante. Rendez-vous au [165](#).

540

La muraille coulisse à nouveau, révélant le spectacle de la créature drainant l'énergie vitale de vos compagnons. Ravigoté, le monstre s'élance.



FONGOÏDE (Protection 3, Dommages 2 dés + 3)

FORCE : 7 HABILITÉ : 7

POUVOIR : 7 ENDURANCE:5

Si vous parvenez à le tuer, vous pouvez délester vos compagnons morts de leurs possessions ou bien les ressusciter si vous possédez des objets appropriés. Rendez-vous ensuite au [219](#).

541

PRÊTRE : *Vous reconnaissez aussitôt la hache légendaire du demi-dieu Héraklos ! Cette arme fantastique est dotée de pouvoirs magiques, mais elle ne peut être maniée que par une seule et unique personne, jusqu'à l'instant de sa mort. Cette hache ferait des merveilles entre les mains d'un chevalier... Choisissez celui qui va bénéficier de la hache et rendez-vous au [454](#).*

542

Votre tactique semble porter ses fruits et, une à une, vous empochez les pièces de votre adversaire. Mais, en milieu de partie, la situation s'inverse et l'Elfe gagne systématiquement. Il vous aurait donc manoeuvré depuis le début ? Vous devez concéder la défaite. L'Elfe se relève, l'air satisfait. « Vous avez perdu, dit-il. Retournez d'où vous venez. » Certes, c'est ce que vous aviez convenu, mais cela signifie aussi la fin de votre quête. Allez-vous abandonner maintenant ? Si vous préférez combattre les Elfes, rendez-vous au [211](#).

543

Si vous êtes en groupe, rendez-vous au [566](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [270](#).

544

« J'ai entendu dire que sa magie puise sa force dans ce qu'il lit dans nos rêves... Autrefois, Wyrd était un paradis joyeux. » Sa voix devient de plus en plus faible. « Maintenant notre pays et nos rêves sont gris... » Rendez-vous au [59](#).

545

Vous murmurez la formule qui active la sphère et vous la jetez en direction du groupe. Quatre longs rubans de flammes en jaillissent, allumant instantanément les lanternes. Les porteurs s'enfuient en hurlant de terreur. Bientôt, la sphère lance quelques dernières flammes avant de disparaître à son tour (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [562](#).

546

Vous devez choisir une stratégie, sachant que les Elfes sont des joueurs méthodiques, mais souffrant d'un manque d'inspiration... Allez-vous déplacer vos pièces centrales de manière à pénétrer sa défense (rendez-vous au [56](#)), avancer vos pièces en formation régulière barrant l'échiquier (rendez-vous au [321](#)), simuler un repli de vos pièces centrales et avancer vos pièces latérales de manière à l'encercler (rendez-vous au [138](#)), ou bien déplacer vos pièces au gré de votre intuition (rendez-vous au [542](#)) ?

547

Deux colonnes de marbre gris donnent accès à une série de chambres. Les plafonds se perdent dans l'obscurité et les murs sont recouverts de bas-reliefs et de gargouilles grimaçantes. La poussière a tapissé l'ensemble d'un voile opaque. Après maintes circonvolutions dans ce dédale, vous débouchez sur une terrasse surplombant le château. Les dalles craquent sous vos pas, provoquant la fuite de milliers d'insectes. Un escalier de pierre s'élève devant vous. La balustrade en est rongée par le lierre et les mousses, mais lorsque vous y posez la main la végétation tombe en poussière... Rendez-vous au [353](#).

548

Vous atteignez le rez-de-chaussée et, en vous appuyant de tout votre poids, parvenez à ouvrir les lourdes portes de bronze. Le gigantesque Démon qui garde l'entrée vous tourne le dos. Vous foncez aussitôt à l'extérieur, mais le monstre vous ignore. Manifestement, sa fonction est de garder l'entrée et non d'interdire la sortie. Vous vous approchez jusqu'aux limites de la falaise qui surplombe la banquise. Il va falloir descendre... Le magicien ne pourra avoir recours à la Téléportation. Si le prêtre désire Léviser, rendez-vous au [273](#). Si aucun prêtre n'est présent, rendez-vous au [498](#).

549

Malgré la menace des tentacules qui fouettent l'air, vous conservez assez de présence d'esprit pour réfléchir à l'objet que vous pourriez utiliser. Allez vous activer la sphère de Feu (rendez-vous au [78](#)), dérouler un parchemin d'Invisibilité (rendez-vous au [22](#)), jouer de la lyre (rendez-vous au [340](#)) ou bien regarder à travers les yeux joyaux (rendez-vous au [401](#)) ? Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous devez combattre le monstre (rendez-vous au [457](#)) ou bien fuir vers la côte (rendez-vous au [316](#)).

550

Vous attendez, comme dans un rêve, le coup fatal. En un éclair, vous voyez votre Double abattre son épée et... disparaître. Votre trouble cède bientôt la place à une immense sérénité. Vous avez affronté votre peur de la mort et vous avez vaincu. Votre total de départ de FORCE augmente de 1 point. Vous tenez maintenant l'épée de votre Double. La lame en argent bruni porte une inscription gravée « Pourfendeuse d'Ombre ». Vous pouvez la garder. A vos pieds, vous remarquez une amulette en forme de tête de mort. Vous pouvez la prendre, elle aussi. Rendez-vous au [174](#).

551

MAGICIEN : *Le tapis ne fonctionne pas sans l'amulette blanche.* Vous empoignez la pierre blanche et bondissez sur le tapis (vos compagnons à votre suite). Il s'élève à l'instant même où la vague allait vous engloutir. Le danger est écarté, mais vous ne parvenez pas à faire bouger le tapis. Vous devez donc l'abandonner et sauter sur le pont. Rendez-vous au [35](#).

552

La garde vous entraîne sans ménagement. Le récit de votre crime court de bouche en bouche et la foule manifeste son hostilité. Les badauds vous giflent au passage et vous crachent dessus ! Une pierre vous atteint à la tempe ! Un vent de folie souffle sur la populace. Les gardes s'écartent avec prudence ; après tout, votre crime doit être puni ! Les pierres volent de toutes parts, la foule vous lapide ! Bientôt, incapable de résister, vous succombez sous leurs coups répétés... Votre aventure est terminée.

553

Vous murmurez la formule qui active la sphère et vous la projetez aussitôt au-dessus de la civière. Un ruban de flammes s'en échappe et allume les quatre lanternes (si vous ne les avez pas déjà éliminés, les personnages sont réduits en cendres par la fournaise). La sphère émet quelques dernières flammes avant de disparaître à son tour (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, votre Double se lève tel un automate et brandit son arme. Si vous voulez brandir la vôtre pour parer le coup, rendez-vous au [456](#). Si vous préférez demeurer impassible, rendez-vous au [375](#).

554

Vous adressez aux marchands un salut amical, mais aucun ne daigne se retourner. Ils demeurent immobiles, le regard fixé sur l'échiquier. Vous reportez votre attention sur la partie, tâchant de suivre les stratégies mises en oeuvre par les joueurs. Si votre groupe comprend un prêtre, rendez-vous au [214](#). Si votre groupe comprend un chevalier, rendez-vous au [175](#). Si votre groupe ne compte ni prêtre ni chevalier, vous vous laissez rapidement du jeu et retournez vous reposer à votre bivouac (rendez-vous au [486](#)).

555

MAGICIEN : Vous disposez de trois Assauts pour lancer votre sortilège. Si vous réussissez, vous vous téléportez par-dessus la vague. Si vous échouez, vous êtes emporté par le flot et entraîné dans le gouffre... Rendez-vous au [430](#).

556

Un épais brouillard s'échappe de l'encensoir et vous recouvre d'un voile opaque. Une troupe fantomatique vous entoure, brandissant ses armes en direction des Squelettes. Notez les Spectres de Brume sur votre *Feuille d'Aventure* et rayez l'encensoir. Retournez au [178](#).

557

Vous débouchez dans une salle aux parois de boue. A votre entrée, des bouches se forment dans la glaise humide et libèrent une longue plainte macabre : les Gémissements de la Destinée. Si vous possédez la cloche de fer, elle sonne d'elle-même et chasse les Gémissements. Si vous ne possédez pas la cloche, les plaintes ont pour effet de briser votre moral et chaque joueur

perd la moitié de son total de FORCE (arrondi au chiffre supérieur), jusqu'au terme de cette aventure. Si vous désirez poursuivre votre exploration du sanctuaire, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez retourner sur vos pas, il vous faudra subir à nouveau le Souffle de la Mort (rendez-vous au [160](#)).

558

Ceci ne concerne que les joueurs que les Vampires des Neiges ont blessés. La lueur blafarde de la Mort Rouge vous éclaire. Peu à peu, vos blessures vous démangent et vous vous agitez dans votre sommeil. La Mort Rouge resserre son emprise et une mélodie insidieuse naît dans votre esprit. Aurez-vous la force de résister à cet appel ? Chaque joueur blessé doit jeter quatre dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de POUVOIR, rendez-vous au [244](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [91](#).

559

Vous n'avez qu'une vague idée de la direction à prendre, mais vous ne pouvez rester immobile dans ce désert de glace. Vous progressez avec peine. Les jours succèdent aux nuits, tout autour de vous le tapis de neige s'étend à perte de vue. Le froid vous glace jusqu'aux os et semble même avoir gelé vos pensées. Parfois, cinq silhouettes brumeuses apparaissent devant vous. Vous vous croiriez le jouet d'une hallucination si leurs ricanements ne résonnaient pas à vos oreilles... Chaque jour, la morsure du froid se fait plus sévère. Les joueurs qui n'ont pas de rations de survie perdent 1 point d'ENDURANCE par jour. Ceux qui ne possèdent pas de cape de fourrure perdent aussi 1 point par jour. Chaque nuit, les joueurs perdent 1 dé d'ENDURANCE (1 dé - 1, s'ils possèdent un sac de couchage). Si le groupe dispose d'un brasero, la perte d'ENDURANCE pour la nuit se trouve réduite de 1 autre point. Les joueurs qui ne se sont pas munis de gants ont les doigts gelés et subissent une pénalité de 1 point de FORCE, pour la durée de cette aventure. Votre calvaire dure cinq jours et cinq nuits mais, un matin, les survivants aperçoivent les côtes de Wyrd qui se profilent au loin. Rendez-vous au [404](#).

560

Vous projetez la sphère sur le pont, où elle répand une gerbe de flammes. L'incendie se propage et gagne la mâture. En quelques minutes, le grand mât s'abat dans les flots. La panique s'empare de l'équipage. Vous profitez de la confusion pour sauter pardessus bord. Bientôt, le navire tout entier est la proie des flammes. Agrippé à un bout de mât, vous voyez *le Lacodon* s'enfoncer lentement dans les flots. Rendez-vous au [113](#).

561

PRÊTRE : De toute évidence, la Lévitacion est le meilleur moyen de vous sortir de cette situation. Allez-vous libérer votre esprit de toute pensée se rapportant à cette vague (rendez-vous au [185](#)) ou bien concentrer votre attention sur l'idée de la survoler (rendez-vous au [443](#)) ?

562

Le cadavre renaît à la lueur des lanternes. Soudain, votre Double se lève tel un automate et s'avance lentement vers vous en brandissant la lame sacrificielle qu'on avait déposée sur sa poitrine. Il se campe devant vous, le regard vide, prêt à abaisser son arme. Si vous désirez brandir la vôtre pour parer le coup, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez demeurer impassible, rendez-vous au [550](#).

563

Allez-vous utiliser la sphère de Feu (rendez-vous au [324](#)), le briquet d'ambre (rendez-vous au [77](#)) ou la poudre d'argent (rendez-vous au [64](#)) ? Si vous préférez abandonner ce projet, retournez au [177](#).

564

Vous repoussez gentiment les femmes qui entourent le berceau. Le bébé est atrocement brûlé et tremble de tous ses membres. La jeune fille avait raison : il ne survivra pas longtemps. Heureusement, vous pouvez intervenir. Vous appliquez le baume sur les régions brûlées, qui se régénèrent instantanément ! Les femmes poussent des cris de stupéfaction. Le bébé vous regarde un instant et entame un joyeux babillage. « C'est un miracle ! s'exclame une vieille. Vous connaissez donc les secrets des dieux. » Vous esquissez un sourire. « L'usage de la magie est habituel dans les contrées d'où nous venons, répondez-vous. Vous n'avez donc pas de magicien à Wyrd

? » Un silence pesant s'abat sur l'assemblée. « Seul le roi-sorcier possède de tels pouvoirs », déclare un homme d'une voix sombre. Aussitôt, tout le village se met à parler des affaires quotidiennes, comme s'ils voulaient chasser de leur esprit la référence faite à leur monarque. Rendez-vous au [341](#).

565

La journée se termine sans incident et, bientôt, le crépuscule descend sur la mer. Certains joueurs peuvent être sujets au mal de mer, à l'exception des prêtres, grâce à leur capacité de contrôle mental et physique. Lancez deux dés et ajoutez 1 point au résultat si vous avez déjeuné. Si vous faites 10, vous êtes sujet au mal de mer et vous perdez 2 points d'ENDURANCE (si votre total n'est plus que de 2 points, retranchez seulement 1 point : le mal de mer n'est pas mortel...). Comme les derniers rayons du soleil disparaissent à l'horizon, le capitaine mouille l'ancre à proximité des côtes. Vous sombrez dans un sommeil réparateur. Chaque joueur récupère 1 point d'ENDURANCE, et autre s'il se restaure le lendemain matin. Le navire repart bientôt en longeant la côte. « Nous devrions atteindre Dourhaven à la tombée de la nuit », annonce le capitaine. En effet, le soir même, *la Madonna* arrive à destination. Malgré l'heure tardive, le port grouille d'activité. Vous débarquez alors que la neige se met à tomber et regardez tout autour de vous. Devant votre hésitation, le capitaine vous rejoint. « Toutes les échoppes que vous voyez ici pourront vous fournir l'équipement nécessaire à votre voyage. Si vous cherchez une auberge, je vous conseille l'Ours Blanc, au bout de la rue. Elle est tenue par un ancien marchand mercanien de mes amis. » Vous remerciez le capitaine de ces précieux renseignements. Si vous désirez entrer dans une boutique, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez vous diriger sans tarder vers l'auberge, rendez-vous au [75](#).

566

La zone couverte de runes vous semble dangereuse. Vous la contournez avec prudence et atteignez bientôt la porte du fond. Elle s'ouvre alors avec fracas sur une vision de cauchemar ! Un cadavre en état de décomposition s'avance dans la pièce. Il est vêtu comme un bourreau. Il brandit un lourd cimenterre et l'abat avec force sur le premier selon l'ordre de marche. L'infortuné reçoit le

coup de plein fouet... et disparaît dans un tourbillon de vapeur ! Rendez-vous au [390](#).

567

Le personnage qui ouvrait la procession se dirige vers l'autel, ouvre une cassette et en sort une amulette en forme de tête de mort. Les autres silhouettes baissent la tête avec déférence et entament un chant funèbre. Les accents de cette litanie vous arrachent un frisson. Le maître de cérémonie place l'amulette autour du cou de votre compagnon et s'empare de l'objet qu'il avait déposé sur son torse. Ce que vous aviez pris pour un symbole n'est autre qu'une lame sacrificielle dotée de deux poignées recourbées. L'homme brandit l'objet au-dessus de sa tête. Le rythme de la litanie s'accélère et atteint son paroxysme à l'instant où la lame plonge dans le corps de votre compagnon. Un silence obsédant retombe sur la pièce. Soudain, votre ami se redresse et se lève ! Son regard vide fixe le néant. Il est devenu un Zombie sans âme. Si vous désirez quitter le sanctuaire, rendez-vous au [152](#). Si vous voulez passer à l'attaque, rendez-vous au [13](#).



568

« *Merci de m'avoir libéré, dit le Faltyn. En remerciement, je vais vous aider.* » Il désigne l'arche vers laquelle vous vous dirigiez. « *Derrière cette arche se trouve une série de salles. Dans chacune d'elles, il vous faudra affronter une épreuve. Certains objets vous seront nécessaires. Vous possédez peut-être une amulette en forme de tête de mort. Il vous faudra aussi de la poudre d'argent. Mais avant tout, je vous conseille de déchirer des lambeaux du linceul et de les tremper dans la vasque au pied de l'autel. Couvrez-vous la bouche et le nez avec ce linge humide...* » Le Faltyn esquisse un sourire et disparaît. Chaque joueur décide s'il suit ou non les conseils de la créature. Si vous n'avez pas pris l'amulette tête de mort, vous pouvez rebrousser chemin et aller la ramasser (si vous ne l'avez jamais vue, il sera impossible de la trouver, malgré une fouille minutieuse). Si vous désirez passer sous

l'arche, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez quitter le sanctuaire et retourner sur vos pas, rendez-vous au [547](#).

569

CHEVALIER et VOLEUR : En unissant vos talents, il sera possible d'atteindre l'estrade sans fouler ce sol dallé qui de toute évidence est piégé. Vous grimpez en équilibre sur les épaules du chevalier, qui vous tient par les pieds. Vous vous accroupissez légèrement et, à un moment convenu, le chevalier vous catapulte de toutes ses forces ! Vous vous envollez dans la pièce et retombez avec agilité sur le rebord de l'estrade ! Varadaxor déroule la corde qu'il porte en permanence autour de la taille et vous l'envoie ; il en noue une extrémité à un anneau de fer scellé dans le mur, tandis que vous faites de même avec une des poignées du coffre. Vous vérifiez la solidité de l'assemblage. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir le coffre. Rendez-vous au [294](#).

570

Vous retournez vers le sud, et dans chaque village que vous traversez la même histoire se répète. Le peuple de Wyrđ semble s'être réveillé d'un cauchemar qui durait depuis des siècles. Le territoire hostile s'est transformé en contrée verdoyante. Les Armingiens et les Solons ont abandonné les emblèmes du pouvoir qui les liait au roi-sorcier et ont rejoint la population pour participer à la reconstruction du pays. Tout au long de votre route, vous croisez des visages souriants. Quelques jours plus tard, vous êtes assis près d'un feu, dans une clairière. La population célèbre le solstice en un rituel destiné à apaiser les dieux de l'hiver. Cette cérémonie morose et frappée du sceau de la crainte est devenue l'occasion de réjouissances par tout le pays. Le climat s'est adouci et, malgré le soir, la température est supportable. Vous vous souvenez de la clairière dans laquelle toute cette aventure a commencé. Maintenant, le fourreau et le pommeau de l'Épée de Légende sont réunis, mais votre quête n'est pas achevée. Il vous faut encore trouver la lame... Quels dangers devrez-vous braver pour vous en rendre maître ? Vous le découvrirez dans le troisième volume de la série L'Épée de Légende.



Glossaire

La Lune Bleue: Cette étoile renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente le mystère, l'illusion et la frontière qui sépare la vie de la mort.

L'anéantissement: Ce désastre vit la destruction de la Citadelle de Spyte et la fin du règne des archimages. Depuis ce cataclysme, l'ancienne forteresse est isolée au centre d'un gouffre sans fond.

La Mer Coradienne: Cette mer est bordée par les principaux pays civilisés: l'Algandie, la Chaubrie, la Courlande, le nouvel empire de Sélentine, l'Asmulie et Emphidor.

Ferromaine: Cette cité portuaire est la plus prospère de la Mer Coradienne.

Krarth: Cette contrée désolée, située à l'extrême nord des Terres de Légende, est séparée 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.

L'Étoile des Dons: Elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente la chance (bonne ou mauvaise) et l'avenir.

Les mages: Ils 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.

La Mort Rouge: Elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. Cette étoile est liée aux désastres, mais aussi aux conflits individuels.

L'Étoile des Pestiférés: Elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle est liée à la maladie et à toute forme de corruption.

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, Selentium a acquis une nouvelle importance en devenant le centre de la vraie foi.

Les Fantômes des archimages: Ces objets lumineux sont visibles dans le ciel de Krarth. Appelés à tort étoiles, ils sont d'une taille légèrement inférieure à celle du disque lunaire. De nombreuses superstitions s'y rattachent. Les populations pensent qu'elles renferment l'esprit de cinq archimages qui auraient survécu sous cette forme à l'anéantissement. Ces derniers comploteraient leur retour sur terre pour y semer la terreur.

Spyte : Les archimages se réunissaient dans cette citadelle tous les sept ans afin de communier avec leurs dieux et de ressourcer leurs pouvoirs. Il n'en reste plus désormais que des ruines, isolées au centre du Chaudron.

La vraie foi: C'est la religion principale du monde de légende.

Les archimages: Ces puissants sorciers qui régnaient autrefois sur Krarth disposaient de pouvoirs inimaginables. Tous ont péri lors de l'anéantissement de Spyte. Les mages actuels ne sont pour la plupart que les descendants des apprentis ou des intendants des archimages, qui ont pris le pouvoir à la faveur de la confusion.

Le roi-sorcier: Il règne depuis des siècles sur les territoires de Wyrd et possède le pouvoir de transformer la réalité. Il peut visiter ses sujets pendant leurs rêves afin de les questionner ou de les punir.

L'Albane: Elle renferme l'esprit d'un des cinq archimages. En astrologie, elle représente la connaissance et la pensée positive.

Le Royaume de Wyrd: Cette île, située au nord-est de Krarth et baignée par la Mer de Mistral, est gouvernée par le roi-sorcier. Ce dernier était le vassal des archimages jusqu'au jour où l'anéantissement a mis un terme à leur règne.